
REVISTA
Incluimos Shockwave y soporte para japonés
póster regalo:
UTENA
Número 2
795.- ptas.
68 páginas a todo color
ドカン
DOKAN
TODO SOBRE MANGA & ANIME
*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95
georgie
todo un acierto
de Canal 33
Manga News:
BASTARD!!
vol. 19
UTENA
Revolucionaria
de Élite
Comentamos el
último capítulo de
Dragon Ball GT.
CARD CAPTOR SAKURA
EN ANIME !
Concursos:
INJUVE '98
CD-MANGA
-E-MANGA: Wonder Walk, Mister X y Phantom City. Incluímos Macromedia Shockwave y soporte para idioma japonés!
-OTAKU WEBS: Captain Tsubasa, Bronze, Ah! my Goddess...
-TÓCALA OTRA VEZ, SAM: Música: Moldiver, Ranma 1/2, Armitage, Tomo Sakurai... Movie: Ruroni Kenshin, Dragon Ball GT...
-ART GALLERY: Cels de Marmalade boy y Kaitou Saint Tail, merchandising-dolls, Yadamon, Yoshitaka Amano...
-JAPONÉS PARA TODOS: Especial procesadores de texto (I) con el programa J-Text completo y las demos del Tsunami Notebook 1.0 y del Typhoon 6.0. Además: karaoke, puzzles y aplicaciones para decorar tu Windows al más puro estilo manga!
Editado por
ARES informática
00002
8 414090 102292



TONKAM

Villaroel, 107 - 08011 BARCELONA - Tel. (93) 454 71 36

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO.

VENTA POR CORREO.

Av. Roma
C/ d'Arago
TONKAM BCN
C/ Villarroel
C/ Casanova
C/ Consell de Cent
Urgell



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº2-MAYO'98



EDITORIAL

Cuando leáis estas líneas, estaremos ya a vísperas del 16º Salón del Cómic de Barcelona, que se celebra del 7 al 10 de mayo en la Estación de Francia.
En este segundo número nos hemos esforzado en continuar informándoos de los temas que más os interesan.
Nace una nueva sección dedicada a los amantes del Shojo: Shojo Review, en la que se tratarán mangas y series de anime de éste género. Este mes empezamos con Georgie, serie que ha empezado a emitir Canal33 "sin avisar"(como siempre) y que podéis ver de lunes a viernes a las 6'30h.
La sección "Japonés para todos" del Cd de este mes está dedicada a los procesadores de texto. Con ellos podréis hacer vuestros "deberes" de japonés y escribir o enviar felicitaciones a vuestros amigos japoneses en su idioma; aunque cada programa incluye manual, en la página os facilitamos algunos detalles sobre su funcionamiento con ejemplos en la sección "Contenido del CD".
Sin nada más por el momento, nos vemos en el número 3!

FE DE ERRATAS DEL Nº1:
los argumentos de le ls OVA's Slayers Special y Slayers Return tenían algunos fallos. Estos son los textos correctos:

Slayers Special

Bajo el Título de Slayers Special, empezaron a aparecer en julio del '96 el primero de los tres OVA's (cada uno de treinta minutos) que conforman este Special. *Kyôfu Limera keikaku* - El terrorífico proyecto de Limera LD BELL-850/BES-1326 5150Y 7/25 (Basado en la segunda de las novelas), *Jeffrey Kimi no Kisshidô* (El camino del caballero de tu Jeffrey) y *Kagami yo kagami* (Espejo espejo) BELL-852/BES-1328 25/5/97

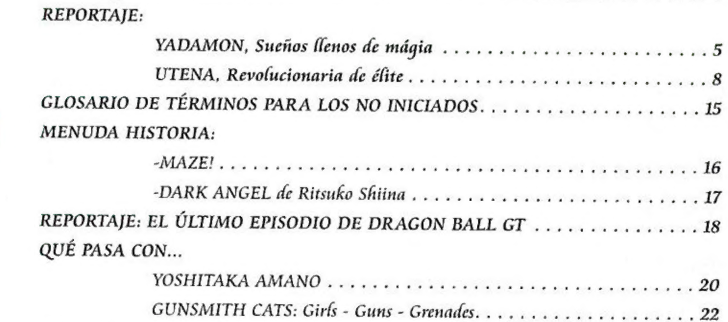
Slayers Return (3/8/96)
Duración: 85mn.
Referencia:LD: BELL-994
VHS: BES-1602
Las protagonistas de nuevo son Lina y Naga. En esta ocasión se dirigen a Bias, un poblado en el que antiguamente vivía una comunidad de elfos en el que se dice permanece dormido el Tesoro de los Elfos. Pero en el poblado aparece un monstruo inmortal que no parece verse afectado por ninguno de los hechizos de Lina ni de Naga. De pronto aparece Sarina (V.C. Akiko Hiramatsu), la hija del jefe del poblado que impresionada por la arrogante Lina y por su gran poder, le pide que les ayude a quitarse de encima a los villanos y a la púrria que ha invadido el pueblo y que con ningún escrúpulo en lo único que piensan es en encontrar el legendario tesoro. Con el olorcillo del dinero, Lina y Naga se disponen a ayudarla, pero a causa de ello se arma un buen desmadre...

FE DE ERRATAS DEL Nº2:
(Artículo Slayers)
Naga the Serpent NO es hermana de Lina Inverse, sí que a veces la trata cómo a una hermana; ella es en realidad una hechicera que procede del país de la Mágia. Su rivalidad con Lina se remonta a su época como estudiantes.
Sumimasen!

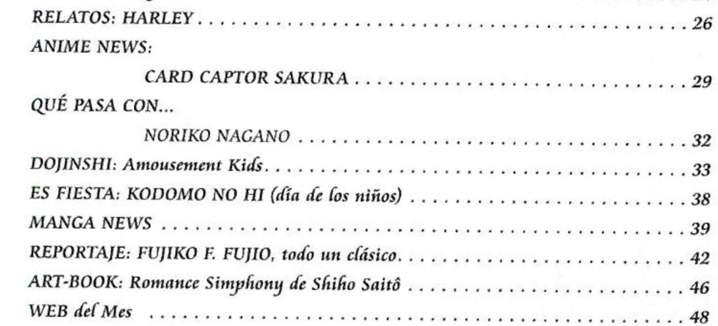
SUMARIO もくじ













Número 2. Mayo 1998

DIRECCION: Mª José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM. COLABORACIÓN MULTIMEDIA: Jorge Orte. TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer y Reiko Morooka. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: José Carmona. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L. C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 1. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

25/2 - Sakura Taisen -Okakenran-

Video Animación número dos, a la venta desde el 25/2 en Japón 'Sakura no hana ni hanatteyo Shinken'
Ref. LD: BEAL-1078
ef. VHS: BES-1797 ; 5.8002
Sega, Emotion / Sega enterprises, Bandai Visual/animate film
Todos los miembros femeninos del Hanagumi empiezan a marcar sus primeros compases y a mostrar algunas de sus "cualidades". Kanna y Sumire no tienen muy buenas vibraciones y empiezan a pelearse ante la mirada atónita de Iris e Ikki que también están "dándose" (aunque de un modo más femenino). Prácticamente si no saltan dientes y algo de sangre poco falta. Vemos a una Maria Tachibara algo indecisa y a Li Ran montando escenitas cómicas...

KARESHI KANOJO NO JIJOO EL NUEVO ANIME DE GAINAX PARA EL '98



El popular manga de género shojo-comedia de Masami Tsuda (**Kareshi Kanojo no Jijoo**) que actualmente publica la revista mensual LALA verá su versión animada este año de la mano de Gainax.
La animación corresponderá a los cuatro volúmenes que hay actualmente de este manga.
Anno Hideaki dirigirá este nuevo film de los creadores de Evangelion. Aunque es difícil que repitan el éxito de la afamada serie, esperamos ver algún día este anime en nuestras pantallas.

YOSHIYUKI SADAMOTO: PORTADA PARA EL ÁLBUM DE MOONRIDER.



Sadamoto quedó muy satisfecho con la portada que hizo recientemente para Eric Clapton. En la misma línea, Sadamoto está realizando una ilustración para la portada de Anthology, el nuevo álbum de la banda japonesa de rock Moonriders, liderada por Keiichi Suzuki. Moonriders llevan 22 años tocando juntos, todo un clásico del rock en Japón. La banda es una de las preferidas de Sadamoto, por lo que está trabajando en ello con mucho gusto.
Anthology tiene previsto el 2 de mayo como fecha de salida en Japón.

Acontecimientos

16º SALÓ INTERNACIONAL DEL COMIC DE BARCELONA

Un año más tendrá lugar el Salón del Comic de Barcelona. Se celebrará los días 7, 8, 9 y 10 de Mayo en la Estación de Francia, como es habitual. Cuando leáis estas líneas quizá ya estén abiertas sus puertas.
Esperamos poder recibiros en un stand como dios manda para presentar el segundo número de Dokan.

Certamen de Comic injuve 1998

BASES DEL CONCURSO:

PRIMERA
La modalidad de este Certamen será el comic, con técnica y tema abiertos y formato máximo de 70x100 centímetros.

SEGUNDA
Podrán inscribirse, individualmente o como grupo, los jóvenes de nacionalidad española y los que sean ciudadanos de los demás países de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, legalmente establecidos en España, que no superen los treinta años de edad.

TERCERA
La inscripción se realizará de acuerdo con las siguientes posibilidades :

a) En las Comunidades Autónomas que hagan convocatorias para seleccionar participantes en este Certamen , la inscripción se realizará por los jóvenes interesados a través de aquéllas, observando las normas que dicten al efecto.
b) En las Comunidades Autónomas que no realicen convocatorias propias para seleccionar participantes en este Certamen, la inscripción se realizará por los jóvenes interesados mediante la presentación de la documentación que se especifica en la base cuarta, al Instituto de la Juventud/Certamen de Video Injuve, 1998 (C/ José Ortega y Gasset, 71-28006 Madrid), por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procesamiento Administrativo Común.

CUARTA
Plazo de inscripción y documentación:

a) Las Comunidades Autónomas que realicen convocatorias propias para participar en este Certamen, remitirán al Instituto de la Juventud, antes del 10 de junio de 1998, la siguiente documentación por cada participante:
-Datos personales: Nombre, apellidos, edad, dirección, teléfono y fax.
-Dossier de copias de un mínimo de tres trabajos (en ningún caso se considerará obra original), con una extensión máxima cada uno de ocho páginas.
-Currículo.
-Fotocopia del documento nacional de identidad, en el caso de ciudadanos españoles.
-Fotocopia de la tarjeta o certificado de residencia legal en España, en el caso de ciudadanos de los demás países de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo.
b) Los participantes procedentes de las Comunidades Autónomas que no realicen convocatoria propia para participar en este Certamen, presentarán al Instituto de la Juventud, antes del 10 de junio de 1998, la documentación que se indica en el apartado a) de esta base, pudiendo hacerlo según se dice en el apartado b) de la base anterior

QUINTA
El Director General del Instituto de la Juventud nombrará un jurado que seleccionará, antes del 15 de julio de 1998, hasta un máximo de 30 historiales o grupos, cuyas obras compondrán la exposición del Certamen. El fallo del jurado será inapelable y se comunicará a los interesados dentro de los diez días siguientes.

YADAMON

SUEÑOS LLENOS DE MAGIA

En el número 1 de Dokan hablábamos de Suezen a grandes rasgos. En este número hemos querido profundizar en la serie que probablemente le ha hecho más famoso.
Naturalmente nos referimos a Yadamon.

Suezen (Fumio Iida) empezó a publicar Yadamon en Animage a razón de la emisión de la segunda entrega de capítulos de TV. El manga se recoge en dos volúmenes (Animage Comics #146 & #148), publicados por Tokuma shoten.
El primero cuesta 500 Yenes (ISBN 4-19-773071-3) y el segundo 550 Yenes (ISBN 4-04-8525085) que además,incluyen algunas ilustraciones (que bien amortizan el precio).
La historia en el manga difiere de su versión animada en su categoría "para niños" (el anime es mucho más infantil).
Hay un libro de ilustraciones, el Yadamon Roman Album al precio de 1.500 Yenes publicado por Tokumashoten como un especial de la revista Animage.

LA HISTORIA

Yadamon es una hechicera que vive en casa de su amigo Jean. La acción se sitúa en un futuro próximo pero en el que existen maravillas como las aspiradoras automáticas por poner un ejemplo.
Maria, la madre de Jan es bióloga y se pasa el día haciendo experimentos. Yadamon acostumbra a meter en líos al pobre Jean, que está encantado con ella.
Como todas las brujas, Yadamon tiene una mascota, Timon, un mapache que habla (aunque su verdadera apariencia sea la del atractivo guardián de las hadas) cuyo poder consiste en detener el tiempo a su voluntad.

Personajes



Yadamon

Es la princesa de las hechiceras. Es expulsada del bosque por su madre, la reina, con el propósito de pulir su carácter egoísta. Desde entonces vive con Jean en casa de sus padres, dos famosos científicos.





Timon

Es el guardián de las hadas. Normalmente guarda apariencia de mapache aunque en ocasiones puede transformarse y mostrar su verdadera identidad. Está enamorado de Yadamon.
V.C. Rin Mizuhara.
Ficha técnica:
Fecha de nacimiento: 15 de Noviembre.
Edad: 10 años, aprox.
Grupo sanguíneo: A
Altura: 1m 63cm (transformado).
Peso: 50 kg. (transformado).
Hobby: tomar duchas calientes.



Jean

Vive en una isla con sus padres, dos científicos de fama reconocida. Es un chico inteligente, pero un poco tímido. Su amistad con Yadamon le convierte en algo así como su hermano mayor.
V.C. Rie Iwatsubo
Ficha técnica:
Fecha de nacimiento: 28 de Enero
Edad: 7 años.
Altura: 1m 68cm
Peso: 34 kg.
Hobby: dibujar grupos de estrellas.



Kira



Recibió junto a la Reina (la madre de Yadamon) clases de magia de la bruja suprema Berial en un volcán. Aunque Berial le dio buenas enseñanzas a ella le atrajo más el lado oscuro de la magia. Años más tarde, Kira ha vuelto para usar a Yadamon para sus propósitos; se hace amiga de Yadamon, aunque a veces la hace rabiar.
V.C. Yuko Minaguchi

Personajes



Maria Rubran
Mamá de Jean

Es muy cariñosa y amable con Yadamon y la trata como a una hija. Le encanta cocinar donuts para la pequeña brujita. Es jefa de proyecto en el laboratorio de ciencias de la isla.
V.C. Mami Suzuki.
Ficha técnica:
Fecha de nacimiento: 3 de Septiembre
Edad: 33 años.
Grupo sanguíneo: B
Altura: 1m 73cm
Peso: 46 kg.
Hobby: cocinar, escuchar música.
Capacidad: montar a caballo.



Edward Rubran
Papá de Jean

A veces resulta de carácter casi cómico. Junto a su esposa, es uno de los científicos más importantes de la isla.
V.C. Issei Futamata.
Ficha técnica:
Fecha de nacimiento: 15 de Marzo
Edad: 33 años.
Grupo sanguíneo: A
Altura: 1m 89cm
Peso: 70 kg.
Hobby: escuchar detrás de las puertas.
Capacidad: montar en canoa.

Queen

Es la madre de Yadamon. Echó a Yadamon del bosque a causa de sus contínuas rabietas y de su comportamiento egoísta. Le encantan los libros y las revistas de los humanos.
Se preocupa tanto por su hija que cada vez que ésta se equivoca, marca una equis en su lista negra.
V.C. Youko Kawanami.
Ficha técnica:
Fecha de nacimiento: desconocida.
Edad: desconocida.
Grupo sanguíneo: O
Altura: 2m 15cm
Peso: 62 kg.
Hobby: la siesta.
Capacidad: dormir en cualquier parte.

CD Music



Yadamon Sound Collection Volume 3: Tirakuru Ramikaru Reruramiruu
TKCA-70075 Tokuma Japan Communications / Animage Records / Y2500
Release date 93/6/25 / Duración: 45 min.

Este CD incluye los temas de opening y ending completos de la serie de TV, BGM de los últimos episodios y image songs interpretados por los dobladores. Cabe destacar el tema cantado por Azumi inoue, intérprete del opening de Totoro y del op./ed. de Laputa.

[1] Tirakuru Ramikaru Reruramiruu- [Inoue Azumi voc]
[2] Odayadana Mezame (Calma en el despertar) [BGM]
[3] Chiisana Majo no Komori Uta (Canción de cuna para la pequeña hechicera) [Inoue Azumi voc]
[4] Nantettatte Yadamon (Siempre diciendo "Yadamon") [Eddie, Maria and Jean In-character voc]
[5] Hitomi no Naka no Chikyuu (Earth Reflected in the Eye) [Inoue Azumi voc]
[6] Yume wa Niji Iro (Sueños de arco iris) [Hanna in-char voc]
[7] Yasuragi no Hoshi (La estrella de la tranquilidad) [BGM]
[8] Hyoukin Taimon (Funny Timon) [Timon in-char voc]
[9] Uchyuu no Tatakae (Batalla espacial) [BGM]
[10] Sayonara Creature Island [BGM]
[11] Magical Dreamer [op - Lindberg]
[12] Kono Sora ni Chikatte (Promesa al cielo) [ed - Lindberg]

Capítulos TV

Además del manga, se emitieron 170 capítulos de anime de 10 min. de duración cada uno en dos entregas: la primera desde el 24 de agosto de 1992 hasta el 31 de marzo de 1993 en la cadena de TV NHK y desde el 5 de abril de 1993 hasta el 16 de Septiembre de 1993 en el canal educativo de la NHK. Se emitía un capítulo a la semana.

1-5: Llega la pequeña hechicera
6-10: Timon, el hada del tiempo
11-15: Odio a Hanna!
16-20: Deberes y helados
21: Te quiero, Timon
22: Las "X"
23: El sueño de Hanna
24: La carta de amor de Jean
25: Vayamos a la ciudad
26-30: ¿Ha llamado Manattee?
31-35: El laboratorio
36-40: Pamaris, la flor de la ilusion
41-45: Leon
46-50: Crece!
51-55: El secreto de la mariposa blanca
56-60: La magia de Eddie
61-65: El broche magico
66-70: Te quiero mamá
71: El regalo de aniversario de boda
72: Hace diez años...
73: La sonrisa del ángel
74: No mires, Yohan!
75: El test de magia
76: Post robot
77: Super-Jean
78: Mañana llega el invierno
79: La magia es un secreto
80: El hechizo olvidado
81-85: El regalo del abuelo
86-90: La tristeza de Jean
91: La cometa
92: ¿Qué ha olvidado Jean?
93: Mana estudia
94: Se ha escapado un loro
95: Magia de un extraño
96: La doble de Yadamon
97: Te he visto!
98: Vuela, Timon!
99: Hacia Ikada
100: SOS
101: Los pasteles de mamá
102: Las alas de Jean
103: ¿Puedes verme?
104-105: Canción de cuna para una hechicera
106-110: Bagdo, el hada de la arena
111-115: Siempre he querido volar
116: Calma al despertar
117: Donuts!
118: Volando a solas
119: La magia es así...
120: Lo siento, Timon
121: la reina del bosque de las hechiceras
122: La inquietud de Berial
123: La piedra mágica
124: Sueno
125: Un huevo de Timon?
126: Yadamon y el huevo
127: Lejos de aquí...
128: La flor de Kira
129: Batalla final en la Luna
130: Victoria
131: Galapagos
132: Pobre huevo
133: Vamos al bosque de las hadas!
134: Kira y la planta gigante
135: Kira? Kira! Kira?!
136: Donde está Kira?
137: ¿Qué hace Kira?
138: Viaje a la Luna
139: hacia el bosque de las hechiceras
140: No encerréis a Kira!
141: hechicera de la oscuridad
142: Caída
143: Calma
144: El libro de abuelo
145: William
146: Ha nacido un mosntruo
147: Te odio! Te odio! Te odio!!
148: El príncipe Timon está triste
149: Es Kira?
150: De vuelta al huevo
151: hemos hecho bien?
152: La canoa de la esperanza
153: Yadamon ataca!
154: La primera mentira de mamá
155: Kira=Yadamon
156: ¿un mal chico?
157: Batalia decisiva e el bosque de las brujas
158: Los viajes de Shinui
159: Dos amigos
160: El huevo de la oscuridad
161: El rey de las hadas
162: Los donuts de Kira
163: Dentro del volcán
164: Las dos chicas que estaban dentro del huevo
165: Comienzo....
166: Cuenta atrás
167: El secreto de las hadas
168: Despierta, Yadamon!
169: Timon...!
170: La Tierra reflejada en su pupila

Doblaje

Mika Kanai



Mika Kanai / Yadamon

Nace el 18 de Marzo de 1964 en Tokyo. Mide 1m.64cm. y pesa 38 kg. Para el que le pueda interesar sus medidas son 78-56-79. Dobla a Yadamon en el anime. Kanai tiene una larga carrera como dobladora de anime, he aquí algunos de sus trabajos más conocidos: Bannou Bunka Nekomusume (Yoshikawa Eimi), Cooking Papa (Sanae), Elf no Wakaokusana(Noity), Golden Boy (empleada E/ Chie), Gundam X (Tifa Adelle), Iria Zeiram the animation (Kei), Kaitou Saint Tail (Sachiko/Maju), Lamune & 40 (Yakkyun), Lamune & 40 Fresh (Liquer), Locke, el pequeño superhombre (Erika), Musekinin Kanchou Tylor (Yumi Hanner/ Emi Hanner), Pat Labor (Kana), Ranma 1/2 (transcripciones del panda), Sailor Moon (Shiratori Mikan), Sailor Moon S (Mimete), Vampire Miyu TV (Shimu).

Yuko Minaguchi

Nace el 26 de Junio en Tokyo. Su verdadero nombre es Tomoko Minaguchi. Su grupo sanguíneo A. Mide 1m.57cm. y trabaja para Aoni productions. Trabajos: Azuki chan (madre de Azuki), City Hunter (Mika/Yuko), Doraemon (Noramyako), Dragon Ball Z (Videl/Pan), Golden Boy (Katsude Naoko), Koko wa Greenwood (Misako), Sailor moon (Tomoe Hotaru/Sailor Saturno), X (Hinoto),Yadamon (Kira), Luna Varuga (Veena),Yawara!(Inokuma Yawara/Inokuma Kaneko).

Videojuego !!!







Allá por el año 91 (algo así como el neolítico de los juegos por ordenador) salía al mercado este divertido juego de Yadamon.

Pensado como el emulador para PC de SNES (Super Nintendo Entertaintment System), Royalm of Dreams nos ofrece un emocionante viaje lleno de aventuras con Yadamon, Jean y Timon como protagonistas. El funcionamiento es una traducción de los botones de los mandos de la SNES. Correspondencia botón SNES =tecla del PC:

Select=shift
Start=control
Y=X
X=S
B=C
A=B

El emulador que hemos utilizado es el Snes9xw, el más recomendado para visualizar este tipo de juegos en el entorno Windows.

La acción empieza en el cuarto de Jean. Mediante la tecla "d" seleccionamos aquellos objetos que deseamos mover, las opciones que queremos elegir o los lugares que queremos visitar. Con las teclas de cursor manejamos una "mano" que situamos encima del objeto que elegimos antes de pulsar "d" para confirmar la elección.

El primer "item" que podemos poner en funcionamiento es la televisión. En ella aparecerá la reina (y madre de Yadamon) que nos dará un discursito un poco largo acerca de lo que debemos hacer (si os lo queréis ahorrar no pongáis en funcionamiento la televisión). Con la tecla "d" seguimos caminando por la habitación.



En primer lugar visitaremos el bosque de Yadamon en el que viajaremos en globo, nos encontraremos con volcanes y grutas misteriosas. Esta fase incluye un pequeño juego de "tiro al blanco". También está el observatorio (picad en el telescopio).

Id descubriendo la magia de Yadamon a medida que avancéis en el juego. Aunque éste está pensado para el público infantil. Es muy entretenido.

UTENA

Revolucionaria de élite

Shôjo Kakumei Utena

Watashiwa bara no sadame ni umareta, kagayakani hageshiku ikiro to umareta
Bara wa Bara wa segakaku saite, Bara wa Bara wa utsukushiku chiru.

Que se haya iniciado este reportaje con este fragmento del tema de apertura de ***Bersaiyu no Bara*** *(La rosa de Versalles) no es una mera casualidad. La obra que nos ocupa* ***Shôjo Kakumei Utena*** *(La fillette revolutionaire, o La chica revolucionaria), recupera justamente aquel ambiente del siglo XVIII, transportándonos al nostálgico tiempo de Oscar François de Jerjais y a los míticos duelos de los* ***Tres Mosqueteros****, así como a una tragedia que envuelve el ambiente junto al perfume y a la belleza de las rosas.*

Con este entorno característico ***Shôjo Kakumei Utena*** *está arrasando en Japón. Justamente en un momento en el que* ***Neon Genesis Evangelion*** *está y continúa estando en apogeo tras el reciente lanzamiento del Génesis 0:11.*

Utena, con su personal revolución, no sólo ha podido igualarse a Evangelion, e incluso ha barrido literalmente a ***Rei Ayanami*** *en cuanto a los personajes femeninos más populares ¿Quién lo iba a decir.?*

SOBRE LA AUTORA

Chiho Saitô debutó con ***Ken no Mademoiselle*** (La damisela de la espada), se dió a conocer por medio de la revista Ò*Cronette*Ó en la edición de la primavera del año 1.982.

Nació un 29 de junio en Tokyo. Una de sus metas desde los diez años de edad era ser autora de manga. Su revista preferida era la Ò*Shôjo Brend*Ó y las series que publicaba ***Riyoko Ikeda*** en las colecciones de Margaret, especialmente **Ò***Berusaiyu no Bara*.Ó

Su carrera profesional no empieza hasta los veinte años con la publicación de pequeñas y cortas historias para la revista Ò *Shôjo Weekly Comic*Ó. Todas las producciones de ***Saitô*** tienen un dramatismo muy característico por una tendencia marcada en introducir constantemente referencias sobre el ballet, las flores y la música. Pero si ***Ikeda*** la influyó también lo hizo una película que confiesa haber visto más de veintidós veces: !Los tres Mosqueteros!

Su obra



1.- Kanon (El sonido de las flores) 4 vol.* (inconclusa)



2.- Koi Monogatari (Una historia de amor) 10 vol. (inconclusa)



3.- Shirakiran Enbukyoku (Vals del boscaje) 3 vol.



4.- Kakan no Madonna (La madonna de la guirnalda) 7 vol.


5.- Honokani Purple (Frágil violeta) 3 vol.



6.- Aoi ringo gomeirô (El laberinto de la manzana verde) 3 vol.



7.- Koibitotachi no basho (El lugar de mis novios) 2 vol.



8.- Hoshi wo tsumu donna (La dama que elegía las estrellas) 2 vol. (historia original realizada con la colaboración de Mizue Sawa).



9.- Tenshi no tatoo (El tatuaje del angel) 2 vol.


10.- Embu wa shiroi dress de (Vals con un vestido blanco...) 4 vol.



11.- Môhitori no Marionette (Un marioneta más) 8 vol.

12.- Saitô Chiho Kessakushu (Recopilación de piezas maestras de Chiho Saitô) 7 vol. (inconclusa)

13.- Shojo Kakumei Utena.

SHÔJO KAKUMEI UTENA

La fillete Revolutionaire

El proyecto de Utena, en un principio se pensó tanto para manga como para animación. Hacia el año1.991 ***Hunihiko Ikuhara y Yôji Enokido*** decidieron realizar una serie cuya protagonista se llamara Utena. Con el tiempo y con la idea de incluir robots se convirtió en una historia totalmente distinta.

Una vez aprobado el proyecto, bajo el nombre de *'Be Papas*" (elegido por Ikuhara) se agrupaban sus creativos, entre ellos, destacan ***Ikuhara, Enokido y Yûichirô Oguro***, contando con la colaboración de ***Chiho Saitô*** también para el guión.

EL MANGA

Hizo su primera aparición en "*Chao*" (revista de Shogakukan) en enero del 1.997 la misma editorial publicó en la colección "*Flower Comics*" su primer volumen recopilatorio.

Con ***Be Papas*** en el guión y ***Chiho Saitô*** en el dibujo, ***Shôjo Kakumei Utena*** ya consta de cinco volúmenes. En Japón es una obra que los chicos parecen aceptar, aunque en realidad dicha obra está más dirigida a las chicas.

Este manga nos atrae sobremanera con sus duelos, extrañas sensaciones y misterios que no se detienen ni un instante. La trama se sucede sin perder ritmo ni dramatismo, que pesa constantemente sobre la historia y tampoco se detendrá la revolución que inicia Utena con su llegada. Todo ello acompañado de las atmósferas indefinidas y envolventes del ***Shôjo*** con el estilo propio de la autora, que da una cierta concreción a una línea suelta, sensual y delicada.
Este manga no está tan cargado de dramatismo a diferencia del anime.

Introducción

En el primer volumen un prólogo presenta a Utena Tenjô antes de su traslado al instituto Ôtori .Utena tendrá que separarse de su maestra Yurika que la estuvo cuidando desde los seis años, y de Kaidô (un amigo del instituto) para ir a buscar a su príncipe.

Un flasback nos muestra cómo mueren los padres de Utena en un accidente de tráfico cuando ella sólo tenía seis. Inmersa en su tristeza Utena se perdió por la ciudad y, un hermoso joven (al que ella desde entonces se refiere como a "su príncipe") le salvó la vida. Tras ese gesto heróico el joven le entrega el anillo de *Bara no Kokuin* (El Sello de la Rosa). De este modo la triste Utena tuvo a alguien en quien confiar y, se prometió a sí misma que si vivía con fuerza y con nobleza volvería a encontrar a su "principe". El amor que ella dirige hacia éste está constantemente presente en toda la historia.



Argumento

Utena Tenjô es trasladada al Instituto Privado Ôtori, una escuela extraña que parece estar fuera de su tiempo. Utena tiene un firme sentido de nobleza y de la justicia que protege a toda costa, y cuando una frivolidad de Kyôichi causa dolor a su inseparable amiga Wakaba, Utena reta a éste en duelo. Duelo cuya particularidad consiste en que cada uno de los duelistas lleva una rosa en un bolsillo de la chaqueta a la altura del pecho, y el otro debe destruir (eso no significa que no reciban caña).

Al acto asiste Anthy Himemiya como juez, a la que llaman Bara no Hanayome (Novia de la Rosa). Milagrosamente Utena vence en el duelo, lo que implica para su sorpresa que Bara no Hanayome se convierta en su esclava como trofeo. Pero más que este tipo de relación se establece una amistad muy especial entre ellas.

A partir de aquel día, todos los miembros del *Seitokai* (alumnos con derecho a duelo) por una razón u otra la desafían para

Anthy Himemiya

REPORTAJE

arrebatarle a Anthy Himemiya, que en su misteriosa sonrisa (parecida a la de Rei Ayanami) esconde un secreto que todos los miembros del Seitokai ansían, este secreto está relacionado con "El fin del Mundo" al que Kiryû Tôga (capitán del Seitokai) se refiere constantemente.

Todos se enfrentan a un destino al que cada uno, a su manera, rechazan comprometerse o rendirse. Algunos de los miembros del *Seitokai* son Kiryû, que rechaza las lágrimas, Juri Arisugawa, que no cree en milagros y Miki, cuya inteligencia se derrumba en su corazón. Se les distingue con un anillo "El Sello de una Rosa", el mismo tipo de anillo que lleva Utena.

Pero la historia no se detiene aquí. Ante el final del mundo, pese a sus sueños y a sus deseos llega el desconcierto. Aparece el reverso. Y con él, el recuerdo de una leyenda que cuenta: *"Hace algo más de cien años un centenar de jóvenes duelistas fueron enterrados en el mismo lugar, éstos habían empezado algo que parece no poderse detener*

"En su recuerdo y buscando el" Fin del Mundo", Sôji Mikage forma un grupo bajo el nombre: "Sello de la Rosa Negra". Éstos son el reverso de la vida, el duelo enfrentado a la Revolución y un constante desafío al exhibir abiertamente su emblema.

Sus deseos personales rodean y amenazan la victoria y a la "Novia de la Rosa". Tras ellos un príncipe y una princesa fantasma... Rosas Negras sin corazón que despiertan para tomar las riendas de la eternidad. Una de sus citas es: *"Confiemos a los cuerpos deformados del tiempo este lugar, llegando pues, a un punto en el que pasado y presente se mezclen y formen una unidad".*

Podéis pensar en el parecido al concepto X de Clamp, es cierto, pero no nos engañemos, cuando se profundiza en la Revolución y en la forma de tratar la historia, se parece, pero sólo de lejos.



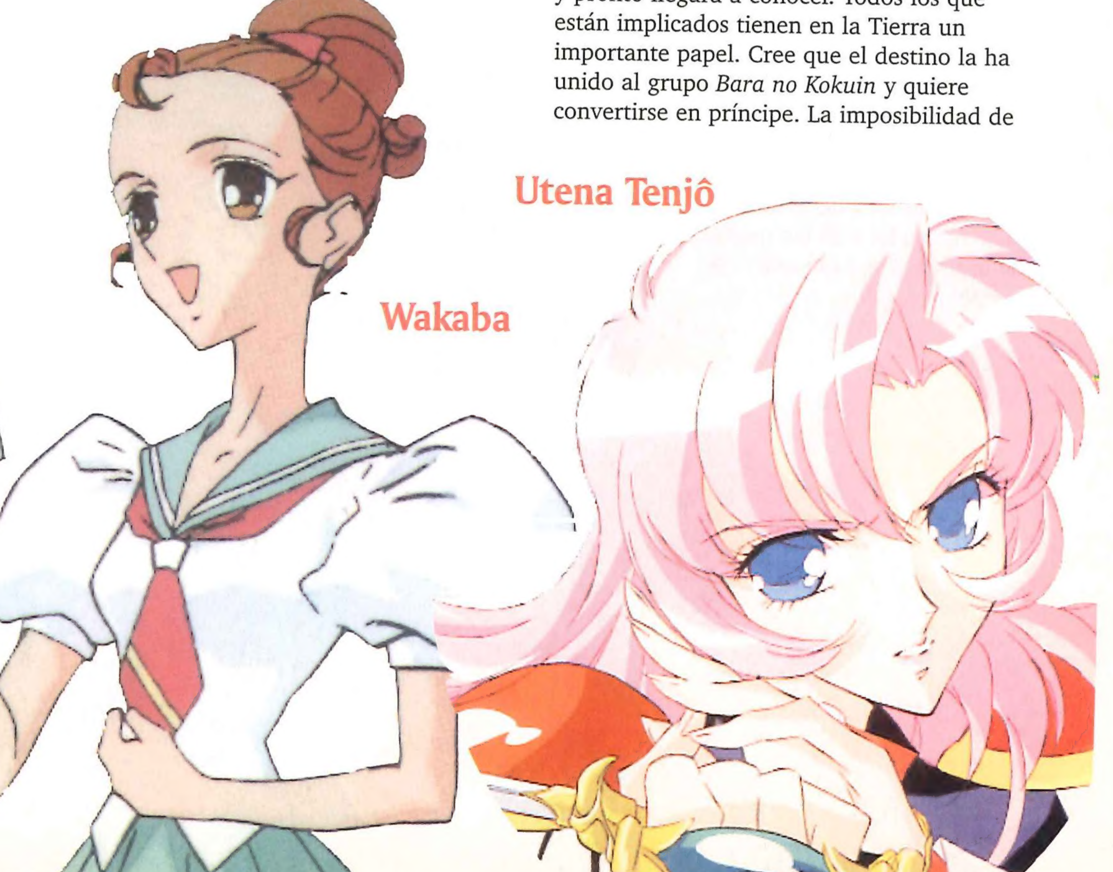
Componentes del Seitokai

Los personajes

En Shôjo Kakumei Utena tenemos toda una galería de personajes, que, enfrentados al juego del "Fin del Mundo" y a la imposibilidad de ver realizado aquello en lo que creen, cada uno, y, a su manera, se pierden en un laberinto de recuerdos dirigiendo su mirada hacia atrás... Miembros del Sello *Bara no Kakuin* (Sello de la Rosa), o **Seitokai**:

-Utena Tenjô: protagoniza la historia junto a Anthy Himemiya. Tiene catorce años, nació un 29 de diciembre y mide 1m 64cm . Su nombre significa "Cáliz de la Rosa". Hábil en los deportes, suele llevar un look poco femenino. Se la podría comparar a un príncipe con perfume a rosas, fortaleza y nobleza adquiridas a causa de una antigua promesa.

Todavía hay conceptos que no llega a entender y no sabe bien por qué lucha, pero está segura de que es algo importante y pronto llegará a conocer. Todos los que están implicados tienen en la Tierra un importante papel. Cree que el destino la ha unido al grupo *Bara no Kokuin* y quiere convertirse en príncipe. La imposibilidad de



llevar a cabo un sueño hace depositarlo en alguien. Si ese alguien es un príncipe, tiene la fuerza necesaria para revolucionar al mundo entero.
V.C. Tomoko Kawagami (Mahô Pretty Sammy).

-Anthy Himemiya: (pronunciado Anshî). Del mismo curso que Utena. Nació el 29 de febrero y mide 1m 57cm. Le gusta los bichos y jugar a las cartas.

"Si tenemos un destino del que no podemos huir, es indiferente. Elijamos todos aquéllos caminos que deseemos recorrer. La realidad, como yo, no es más que una ilusión..."

Prácticamente en todo es una nulidad, sobre todo en los estudios, la cocina y en tener amigos (está constantemente recibiendo galletas). Lleva consigo una orejuda mascota llamada Chû-Chû.
V.C. (Satomi Kôrogi -Rg Veda,Aizenmiô), cuyo nombre es el equivalente a la onomatopeya japonesa utilizada para representar el sonido que hace un rata, y que curiosamente es el nombre del gato de Chiho Saitô.



Nanami Kiryû

Chuchu

Dadle un poco de queso y le haréis el bicho más feliz del mundo

Kozue Kaoru

La celosa Kozue no quiere separarse ni por un instante de su amado hermano.

Realmente Kiryû Tôga es un impresentable con las mujeres



Nanami Kiryû y Tôga Kiryû

Anthy es la Bara no Hanayome, una flor mística en la que duerme la fuerza de Dios ¿el príncipe de Utena?, y, de su pecho brota la espada de éste. El misterio y la tristeza están siempre en su rostro. La protección de Utena, así como el estilo de vida que lleva con ella cambian su corazón. Si Utena continúa con los duelos es solamente para proteger a Anthy. ¡El príncipe y su princesa !
V.C.:Yuriko Fujizawa (CH.-Nagisa Matsumoto, Akira-Kaori)

Kiryû Tôga: segundo año del curso superior. Nació el cuatro de junio y su grupo sanguínero A. Es capitán del *Seitokai*, grupo que se prepara para la lucha del "Final del Mundo". Contrariamente a esta filosofía. Tôga lucha únicamente para sí mismo. Confía en su propia fuerza desde su infancia. Debajo de una imagen de chico encantador, hay una fría conspiración y una ardiente ambición por buscar aquello que hay más allá del cielo. Le satisface poseer todo lo que pueda desear. En propias palabras:



"Si hay alguien que crea que existe alguna amistad real, es que es tonto".

Desde el principio va detrás de Utena en plan acoso y derribo. A Utena le recuerda a su príncipe pero...le rechaza constantemente.
V.C. Koyasu Takehiko (Tokyo Babylon-Seishirô, Shulato-Gai.)

-Saionji Kyôichi: cursa segundo año del nivel superior, es maestro de Kendo y de esgrima del *Seitokai*. Antes de que Anthy se comprometiera con Utena, estaba ligada con él (como Novia de la Rosa). En realidad está enamorado de Anthy, aunque durante el tiempo que estuvo con ella se dedicaba más a abofetearla que a otra cosa. Desde su juventud arrastra un trauma a causa de un desengaño amoroso que sufrió de niño. Mantiene una fiel amistad con Tôga, al que cree conocer bien y con el que es algo infantil.
V.C. Takeshi Kusao (Slam Dunk-Hanamichi, Dragon Ball-Trunks).

-Juri Arisugawa: primer año de curso superior. Es la capitana del club de esgrima. Muy enérgica, tremendamente orgullosa, convencida de que no hay nada que no pueda lograr. No vuelve a decir nada por segunda vez. No hay ser con tal calma, fortaleza, belleza y nobleza. En su reverso se esconde su auténtico rostro que nadie conoce .

"En lo que respecta a mí misma, los caminos en los que yo crea se acumulan y se convierten en una lucha para desterrar mi otra cara. Quiero volverme más fuerte, más bella que cualquier otra persona, ¿pero qué sentido tiene todo esto? No sé por qué tengo tanto miedo de mis recuerdos".

En su interior, un amor imposible y un colgante que valora por encima de todo.
V.C. Kotono Mitsuishi (Misato Katsuragi, Usagi Tsukino)

RETRATAJE



-Miki Kaoru:
"En una tranquila habitación tan sólo se oye el suave sonido de un piano. Alto, bajo... En una profunda melodia, se transparentan los recuerdos del mar. El resplandor, la belleza, y las voces sonrientes de él y su hermana."

Pese a estar en primer año del curso medio, tiene prácticamente el nivel de universitario. Dice estar llamado a proteger a Anthy y se siente atraído por Utena. De corazón frágil y demasiado idealista busca un pájaro azul que le traiga la felicidad. Reservado pero cordial, todos le tienen afecto. Es un buen pianista y un hábil espadachín. Pertenece al club de esgrima. Por ello es famoso en el instituto, pero su hermana, con la que tiene una relación muy especial, se muestra extremadamente protectora con él.
V.C. Aya Hisakawa (Sailor Moon-Ami Mizuno)

-Nanami Kaoru:
"Siempre estaré a tu lado, querido hermano. Si hubiera alguna persona que se interpusiera entre nosotros, que ensuciara nuestros recuerdos, que te causara algún dolor... no lo permitiría. Yo siempre lucharé por mi hermano."

Esta es la Nanami real. Pierde los estribos fácilmente, con muy mala lecheeeeeee, pero a la vez muy amable con sus iguales. La silueta de esta chica denota seguridad, pero en su interior sus sentimientos son todo lo contrario. Si desea algo, sólo lo desea para sí misma.

Ha estado trece años buscando a su hermano, al que llama "Mi Príncipe" y por causas evidentes tiene más que atravesada a Utena. Con ella se relacionan: Mitsuru Tsuwabuki que la sirve como un esclavo, Suzuki, Yamada y Tanaka, con los que constantemente coquetea y que le hacen la vida imposible a Utena. Aiko, Keiko i Yûko completan su pandilla.
V.C: Yuri Shiratori

-Duelistas del sello de la rosa negra
Cada uno de ellos abre las puertas del abismo por un motivo y se comportan como diablos llenos de odio justamente a causa del amor (ya se sabe, del amor al odio hay un paso).

-Sôji Miyagi: estudiante de tercer año de ciclo superior. Seminarista, considerado un estudiante genial. Siempre acompañado por Tôgu. Tienen una relación similar a la de Utena y Anthy.
V.C. Hikaru Midorikawa (Slayers- Zellgadiss).

-Ôtori Kanae: tercer año de nivel superior, prácticamente universitaria. Decidió que se casaría después de graduarse. Es la prometida de Akio (el hermano de Anthy). Sus días luminosos son aquéllos en que Akio le propuso casarse con ella, pero... la hermana menor de Akio la rechaza rotundamente pese a que cada vez que se cruza con ella le dirige una amplia sonrisa. Disfraza su terror. ¡Tras todo eso, no tengo fuerzas para sonreir frente a esa chica!
V.C. Ai Orikasa (GundamW-Katoru, Tenchy Muyô-Ryôkô).

-Wakaba Shinohara: segundo año del ciclo medio. Compañera de Utena y amiga íntima. Siempre se le tira encima apareciendo de forma imprevista. Le gusta subirse a caballito sobre su espalda y abrazarla como un koala. Tiene el vicio de soltar constantemente que ella es su novia delante de sus narices. Wakaba siempre se muestra muy alegre y vital. A pesar de guardar un mal recuerdo de Kyôichi aún siente afecto por él. Tiene atravesada a Anthy, por la que cree que tanto Utena como Kyôichi no están tan cerca de ella como les gustaría y acaba corroyéndole la envidia.¡Estaba a punto de volver a nacer, sin embargo, esa chica...!

-Shiori Takatsuki: primer año de curso superior. Entró en el Instituto Privado Ôtori en el curso medio en el que coincidió con Juri. Se trata de una chica muy callada que tenía muy buena relación con Arisugawa y a menudo estaba a su lado en silencio. El comportamiento aparentemente frío de Juri la desconcertaba. Al pensar que a su amiga le atraía alguien se distanciaron, pero la realidad es muy distinta. En la fotografía del preciado colgante de Juri aparece Shiori, ésta lo ve, ahora sí estaba desorientada, ahora superará el límite, la espina de la muerte. Shiori se tranquiliza y piensa:
"Yo siempre estaba en el corazón de Juri, la que vencía siempre era yo"
V.C. Kumiko Nishihara (Fortune Quest-Lûmi).

-Keiko Sonoda: primer año de ciclo medio. Siempre aparece en compañía de Yûko y Aiko. No se sabe bién por qué una chica como Keiko es el brazo derecho de Nanami, a la que constantemente está escuchando y pendiente de sus ataques (Dios los crea y ellos se juntan). Pero seguramente sólo es para acercarse a Tôga y aprovechar la más mínima oportunidad.Un día Nanami ve a Keiko bajo el mismo paraguas que su hermano y coqueteando con él. Al día siguiente corta definitivamente su amistad con ella. Es entonces cuando el resentimiento aflora con fuerza *¡No entiendo a esa tía y no estoy dispuesta a entenderla!.*
V.C. Rei Nakahara (Nadesico-Harumi).

-Mitsuru Tsuwabuki: cuarto año. Se trata de un chico que está enamorado de Nanami. Siempre pendiente del menor de sus deseos siguiéndola a todas partes. Nanami le utiliza sin ningún escrúpulo para el menor de sus caprichos y constantemente le trata con poca delicadeza y desprecio. Cansado de que lo trate como a un niño perderá los estribos y todo su afecto, cambiando así su rumbo *¡Quiero ser mayor y dominarlo todo!.*
V.C. Akiko Yajima (Crayon Shinchan-Shinnosuke, Densetsu Idol Eriko-Eriko Tamura).

-Kozue Kaoru: la hermana gemela de Miki. Cualquier cosa que hagan siempre la hacen juntos, tocar el piano, compartir las cosas especiales... Todo lo que hace uno el otro también lo hace el otro.

Siempre procura que Miki no mire a otra persona que no sea ella. Se manifiesta como una chica huraña y lo trata como si él le perteneciera.
Ve el reflejo de sí misma en su hermano, hecho que le produce un extraño narcisismo y en su terror, desvía el cariño hacia sí misma .*¡El afecto de Miki cada vez más lo ha desplazado hacia esa chica... y a mí, me deja atrás!.*
V.C. Chieko Honda (Silent Möbius- Nami Yamigumo).

Fuera de ambos grupos de alumnos hay una serie de personajes que están al corriente de toda la historia:

-Oôtori Akio: director de la escuela y hermano de Anthy Himemiya. Pocas veces puede verle y no se sabe bien qué tipo de relación tiene con ella. En cuanto Utena lo conoce cree que se trata de su príncipe y se siente muy atraída por él. Pero al tener tan idealizado al príncipe, ella, se siente inferior. El principe tiene en el manga una importancia más centrada. Está al corriente de todo e incluso es posible que sepa el desenlace de la historia.
V.C. Akio Otori (Magic knight Rayearth- Zagat).



De pronto tres siluetas femeninas aparecen en escena y, como figurines mudos presencian todo el drama (hacen su aparición en los intermedios).
-A-ko (V.C. -Maria Kawamura)
-B-ko (V.C. -Satomi Kôrogi) se dedican más a la verdulería
-C-ko (V.C.-Watanabe Kumiko) realiza sus comentarios en un aspecto más dramático, como una sibila capaz de ver lo que sobreviene.

LA ANIMACION y STAFF

La animación tardó algo más en aparecer. Tres meses más tarde de su aparición en el manga, esta obra de **Chiho Saitô** saltó al anime el 2 de febrero de 1.997. Emitiéndose un total de treinta y nueve episodios en TV que concluyeron el pasado mes de diciembre (1.997). Se puede decir que el *final* lo dejaron abierto hasta el mes de abril (1.998). Terminando de perfilar el clímax de la auténtica conclusión de Utena, que puede inclinarse hacia cualquier extremo. Con el lanzamiento de la película que continúa allí donde terminara la serie. En la historia, está en el aire, la desaparición de las chicas que van saliendo de escena una detrás de la otra.



Al terminar la emisión por TV , **King Records** empezó a distribuir los *Laserdics* recopilados de la serie, con el ilustrativo título *Sôjo Kakumei Utena- L´apocalypse* de tres episodios y una duración aproximada de 120 min. Cada uno ronda los 6.600 Yenes.

Ya han aparecido los seis primeros. Ahí van algunas referencias:
L´apocalypse:1 (KILA-341), L´apocalypse:2 (KILA-9342) , L´apocalypse:3, Ôle apocalypse Taewa (KILA-343), L´apocalypse:6 , así como también el LD box 4: KILA-9334 (Referencias de vídeo con KIVA en lugar de KILA).

Staff

Para su realización consta con una plantilla de profesionales que explican y garantizan la calidad del desarrollo, así como su calidad gráfica. Econtramos como supervisor de la serie a **Kunihiko Ikuhara** (también responsable de Bishôjo Senshi Sailor Moon R), un planning y producción original de **Be Papas**, composición de la serie a cargo de **Enokido Yôji** (también en el script de



Sailor Moon, Sailor Moon S y Sailor Moon Super S... y que ahora comparte su trabajo en Evangelion) y un diseño de personajes excepcional a cargo de **Shinya Hasegawa** (animador que ha participado en Sailor Moon y Evangelion).



MERCHANDISING

Aparte del habitual merchandising, tiene sus propias Cardass Masters (igual que Taihô Shichauzo, Ghost in the Shell o Nadesico). Existen unos *sets* de tarjetas que incorporan información sobre cada uno de los personajes e incluso un anillo que es una reproducción exacta del anillo de los miembros del *Seitokai*.

Aparte del manga, destacan el Utena Film Comics, que recoge los siete primeros episodios publicados en *Flower Comics* (Shôgakukan) al precio de 7.80 Yenes y en gran formato el Art-Book *This is Animation- Shôjo Kakumei Utena\ Bara no kokuhaku* (Confesiones de la Rosa) publicado por **Shôgakukan,** al precio de 2.095 Yenes. A título informativo recopila imágenes de la serie para entender a los personajes en sus neuras, virtudes y defectos, así como a la historia en sí.

Posee cinco partes: la primera para *las personas de la luz,* Utena y Anthy, que son las elegidas. La segunda para todos aquellos *personajes que pretenden enfrentarse a Utena,* los miembros del *Seitokai*. La tercera para los *seres que vuelven a la Tierra*, los componentes que llevan el "Sello de la Rosa Negra". El cuarto *para las personas que se encuentran en el abismo de la eternidad,* que trazan los elementos de la historia verdadera, lo que se oculta... Y por último lo más estrictamente informativo: el staff creativo, los capítulos de la serie, pequeños detalles y anécdotas de la historia.

Esta primavera aparecerá para la Sega Saturn el videojuego, en el que justamente aparecen nuevos duelistas a los que han de enfrentarse.

CD's

De momento ha aparecido el single, y cuatros CD´s que recogen la banda sonora del anime:

-Shôjo Kakumei Utena -Rinbu Revolution y Thruth - Ref. KIDA-151; Precio: 875 El tema de apertura lleva el título de *Rinbu-Revolution* y lo interpreta Masami Okui. La conclusión *Thruth*, la interpreta Luca Yui.

-Shôjo Kakumei Utena - Zettai Shinka Kakumei Zenyo- Primera banda sonora con lon los temas de apertura y cierre de la serie de TV.

- Shôjo Kakumei Utena - Battle Star Hasseigaku-. Ref.: KICA-374; Precio: 3.059

Segunda banda sonora. Contiene el nuevo *opening* que se introduce a partir del capítulo 25 y el nuevo *ending Battle Star Hasseigaku*, ambos en su version emitida por TV, así como siete nuevas piezas compuestas por **J.A.Shizâ**, además de incluir el tema *Dona Dona* que aparece en el capítulo16 de la serie.

-Shôjo Kakumei Utena - Gassho Kyoku-so (chorus) - Cuarta banda sonora.

Original Álbum - Tenshi sozô mawachi Hikari. Precio:3.059 Yenes.

Y por último, el **ÔShôjo Kakumei Utena - Animators voice cassette cast**'.

A finales del año 1.997 se empezó a representar un musical de teatro con actores reales basado en la serie (en plan Sailor Moon o Sakura Taisen) que por cierto, está teniendo un gran éxito y seguramente no tardaremos en verlo editado en CD.

INFLUENCIAS DE LA AUTORA BERUSAIYO NO BARA



CERTAMEN DE VÍDEO

1
Se establecen dos modalidades:
-videocreación, grafismo electrónico e infografía.
-reportaje, documental y ficción.

2
Podrán inscribirse, individualmente o como grupo, los jóvenes de nacionalidad española y los que sean ciudadanos de los demás países de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, legalmente establecidos en España, que no superen los treinta años de edad el 31 de diciembre de 1998.

3
La inscripción se realizará de acuerdo con las siguientes posibilidades:
a) En las Comunidades Autónomas que hagan convocatorias para seleccionar participantes en este Certamen, la inscripción se realizará por los jóvenes interesados a través de aquéllas, observando las normas que dicten al efecto.
b) En las Comunidades Autónomas que no realicen convocatorias propias para seleccionar participantes en este Certamen, la Inscripción se realizará por los jóvenes interesados mediante la presentación de la documentación que se especifica en la base cuarta, al Instituto de la Juventud/Certamen de Vídeo Injuve, 1998 (C/José Ortega y Gasset, 71-28006 Madrid), por cualquiera de los medios establecidos en el artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procesamiento Administrativo Común.

4
Plazo de inscripción y documentación:
a) Las Comunidades Autónomas que realicen convocatorias propias para participar en este Centamen remitirán al Instituto de la Juventud, antes del 19 de junio de 1998, la siguiente documentación por cada participante:
-Datos personales: Nombre, apellidos, edad, dirección, teléfono y fax
-Los trabajos se enviarán en VHS para la selección. En el supuesto de ser seleccionados, los artistas enviarán una copia en U-Matic (HB, LB) o Betacam para la edición del vídeo del Certamen.
-Ficha técnica y sinopsis de cada trabajo presentado y un mínimo de dos fotografías de algún fragmento del mismo.
-Currículo.
-Fotocopia del documento nacional de identidad, en el caso de ciudadanos españoles.
-Fotocopia de la tarjeta o certificado de residencia legal en España, en el caso de ciudadanos de los demás países de la Unión Europea y del Espacio Económico Europeo.
b) Los participantes procedentes de las Comunidades Autónomas que no realicen convocatoria propia para participar en este Certamen presentarán al Instituto de la Juventud, antes del 10 de junio de 1998, la documentación que se indica en el apartado a) de esta base, pudiendo hacerlo según se dice en el apartado b) de la base anterior.

5
El Director General del Instituto de la Juventud nombrará un jurado que seleccionará, antes del 15 de julio de 1998, hasta un máximo de 30 artistas o grupos, cuyas obras compondrán la Muestra. El fallo del jurado será Inapelable y se comunicará a los interesados dentro de los diez días siguientes al de su adopción.
El Jurado estará presidido por el Director General de Instituto de la Juventud o persona en quien delegue. Formarán parte del mismo los expertos y profesionales de las áreas audiovisuales, de reconocido prestigio, que aquel designe.

6
a) El Instituto de la Juventud editará un vídeo, U-Matic o Betacam, con las obras seleccionadas, según se dice en la base quinta, y cubrirá los gastos de la publicación del catálogo y la publicidad de la Muestra del Certamen. Dicho vídeo pasará a formar parte de los fondos artísticos del Instituto de la Juventud.
b) La Muestra a que se refiere el apartado anterior será programada y realizada por el Instituto de la Juventud en el lugar y durante las fechas que el mismo determine.
c) Un extracto de las obras seleccionadas, de una duración máxima de tres minutos, podrá ser emitido por televisión.

7
El Instituto de la Juventud, a propuesta del Jurado, concederá los premios, que podrán ser declarados desiertos, siguientes:
Premio a la mejor obra de videocreación, grafismo electrónico e Infografía: 500.000 pesetas.
Premio a la mejor obra de reportaje, documental y ficción: 500.000 pesetas.
Accésit: un máximo de quince de 100.000 pesetas cada uno.
Los premios en metálico estarán sujetos a los Impuestos y retenciones según Ley.

8
El Instituto de la Juventud podrá organizar la Itinerancia, durante 1999, de las obras premiadas en el Certamen por centros y salas especializados de carácter no comercial.

9
La inscripción en esta Muestra supone la total aceptación de las presentes bases.

GLOSARIO DE TÉRMINOS PARA LOS "NO INICIADOS".

Animage: revista japonesa de información sobre manga y anime.
Art book: libro de ilustraciones en color de un autor.
BGM: compact disc que contiene temas vocales e instrumentales.
Dragon Comics: revista japonesa que incluye cómics de carácter fantástico-medieval.
¥ : Símbolo que usamos cuando damos un precio en yenes.
Cd drama: compact disc que contiene diálogos entre personajes.
Chan: literalmente "cabezón" o ridiculización simpática de un personaje. Cabeza grande, cuerpo minimizado y rasgos infantiles. Término asociado: SD (Super Deformed).
Coneja: pseudónimo que se da a la protagonista de la serie Sailor Moon debido a su nombre: Usagi, que en japonés quiere decir precisamente esto, conejo.
Dojinshi: fanzine cuyo contenido son cómics realizados por los aficionados y que tratan sobre una serie famosa en particular. Los hay humorísticos, *yaoi-ya* (parodias de carácter homosexual) y pornográficos.
Echi: término usado en Japón para denominar un producto con carácter "picante".
ED: siglas de **End**ing tema.
E-manga: manga en blanco y negro o en color digitalizado con algunos efectos de sonido y de movimiento.
Magical Girl: género de manga/anime en el que la protagonista acostumbra a ser una chica o niña a la que se le dan poderes y una varita mágica para salvar el mundo. Ej. Sailor Moon, Card Captor Sakura...
Film Collection: variante de los art-book. Contienen fotogramas y dibujos realizados para una película de animación.
OP: siglas de **Op**ening tema.
OVA: son las siglas de Original Video Anime, o sea película de animación.
Sakura: en japonés, flor de cerezo.
Sukebe: término usado en Japón para denominar un producto con carácter "porno".
SVPM: siglas de Shin Vampire Princess Miyu, célebre serie de la autora Narumi Kakinouchi.
VC: siglas de Voice Character (doblador). Término asociado: Seiyuu (en japonés, doblador).
Weekly Shonen Ace: revista de cómics japonesa de carácter mensual. No es informativa, sino que contiene varias colecciones de manga que se serializan en ella por capítulos. Tiene unas 590 páginas aproximadamente, 16 de las cuales son en color.

MAZE!

Se puede decir que Akahori Satoru lleva un excelente ritmo de producción, ya que además de Maze también ha guionizado el manga de Cyber Marionette J, Cyber Marionette SM, Ryu Knight, Campus Guardless, KOB.... Aquí en España se le conoce más por Bakuretsu Hunter ("Cazadores de Magos", publicada por Planeta de Agostini).
Maze es una de aquellas historias locas a las que es fácil engancharse porque lo tiene todo: protagonista guapa que se convierte en chico guaperas, niña tonta y encantadora alrededor de la protagonista y un entorno fantástico-medieval bastante acertado; eso por no hablar del excelente dibujo de Rei Omishi.

Además del manga, que ya va por el segundo volumen, Maze cuenta con dos OVA's que no tienen desperdicio. Ahí va la historia, para que os hagáis una idea.

Argumento

La encantadora Maze se encuentra en una dimensión paralela a nuestro mundo en la que casi todo es posible. Predomina un ambiente medieval en el que Maze se desenvuelve con soltura con sus tejanos y su camisa de algodón.
Cuando está sometida a una gran tensión (o cuando tiene delante a una chica que esté de muy buen ver) se convierte físicamente en un chico, o sea en su versión masculina de su ser. Pero no es tan solo su físico el que cambia, sino que su mente también experimenta variaciones. Maze-chico es un enfervorizado fan de todo lo que lleve faldas y literalmente se tira encima de las chicas guapas; en este estado posee un alto nivel de fuerza física y de ataques mágicos, por lo que puede enfrentarse casi a cualquier enemigo que se le ponga delante. La dicharachera Mil acompaña a Maze y por nada del mundo se separaría de él-ella, ya que como es hermafrodita, le gustan las dos versiones de la confundida Maze.
Mil siempre está celosa de todo aquél que se acerque o tenga intenciones de ganarse la confianza de nuestra/o protagonista.
Los guerreros Soryudo y Asta completan el grupo. En teoría son ellos quienes deberían proteger a Mil, pero cuando el enemigo supera las capacidades de éstos recurren a la transformación de Maze para superarlos.
Todo un pedazo de manga que merece ver la luz en nuestro país.



Diseño de personajes para los OVA's

Maze "chico"

Maze "chica"

Mil

超世奇譚 メイズ MAZE 爆熱時空 2
Kadokawa Comics Dragon Jr.
あかほり★さとる
臣士★れい

Portada del volumen n.º 2 del manga publicado por Kadokawa.

Dark Angel ダーク・エンジェル

de Ritsuko Shiina

Ritsuko Shiina nació un 14 de Noviembre en la la ciudad de Osaka de la misma prefectura. Su grupo sanguíneo es B y su signo del zodiaco Escorpión. Debutó como mangaka Dinamite Judy. Tras ella, publicadas en la misma editorial (Asuka Comics de Kadokawa) Nemurenu Yoru ni wa Jûjika wo (en las noches que duermo la cruz de Cristo...), Sleeping Dragon y el tercer volumen de Dark Angel, del que estamos hablando.

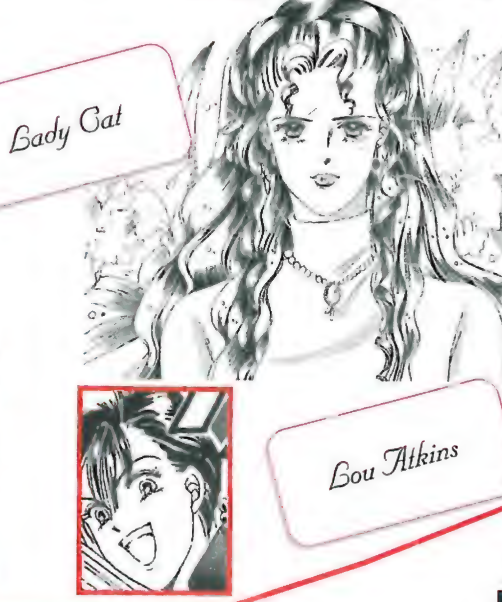
Argumento

Lou Atkins, queriendo recuperar a toda costa la "La Emerald no Umi" (aguamarina esmeralda), un recuerdo de su abuelo, se cuela desapercibido, pero por un error es descubierto y empiezan a perseguirle por el robo.
En medio de la persecución se choca con un coche. Quien conduce el coche es Jake A. Sommers que resulta ser el famoso Dark Angel. De día es Jake A. Sommers, un joven ejecutivo, y de noche es D. Angel, un ladrón de joyas conocido como Dark Angel, del que Lou se convierte en discípulo. Pero esa noche, por un estúpido robo Lou se deja ver.
Hay un inspector de policía a quien le arde la sangre por detener a D. Angel, se trata del inspector Fischer (el amante de las cheese Burger al estilo de la afición en Twin Peaks por los Donuts). Fischer no deja perder esta ocasión y esta puesta al descubierto es algo que no piensa olvidar... empieza la cacería...



Los Personajes

Dark Angel



Lady Cat

Lou Atkins

REPORTAJE

El último episodio de Dragon Ball GT

by Lázaro

Bueno, bueno, bueno, pues total no tenía ganas ni nada de escribir un articulejo sobre Basura Ball, lo que pasa es que el destino ha querido que tenga que ser medio serio, pero es que me lo han pedido porque hace poco me dejaron una cinta con dibujos japoneses y resulta que entre ellos estaba nada más y nada menos que el que por narices tiene que ser el último capítulo de Basura Ball GT. "Ah, tanto que se mete con ella y ahora la ve", dirán todos los descerebrados y dragonbabosos de siempre, a lo que respondo: "Pues claro, para criticar algo hay que conocerlo, no puedo hacer como esas tantas personas que hablan de oidas, yo si escribo bien o mal de algo es porque he comprobado si es bueno o malo, si es algo que no conozco me callo". Ojalá muchos aprendieran de esto.

Pero vamos a lo que importa y al motivo por el que tantos dragonbabosos se habrán comprado esto o se lo habrán pedido a quien lo haya hecho, que es comentar el capítulo en cuestión, aunque no sin antes mencionar lo curioso que me resulta el hecho de que hasta ahora nadie hubiese comentado nunca lo de que entre la música del principio y el capítulo propiamente dicho hay un espacio para el patrocinador de la serie y la publicidad, lo que no hace sino reforzar mi idea de que todos esos panfletos de Basura Ball que se autodenominan revistas se limitan a traducir los scripts de internet o de revistas japonesas y que ni siquiera han visto los capítulos que comentan y que anuncian con enormes colorines en la portada. Pero bueno, eso es otra historia que ya trataré debidamente, ahora...





La cosa comienza con el Goku pequeñito (y con rabo) hablando (creo que el hecho de que al final de la conversación se tuteen se debe remarcar) con el dragón Sheu-Ron (creo que ese era el nombre, si me equivoco mala suerte, que esto de Basura Ball no es mi especialidad), tras lo cual, y tras despedirse de todos (incluido Vegeta, al que le hace señas cuando este quiere hablar como indicando que no pasa nada ni hay nada que agradecer), se va



volando encima de él. Ese viaje lo ven personajes importantes como Yamcha y Puar en el desierto y Ten Shin Han y Caos en una cascada, pero hay dos personas privilegiadas de las que Goku se quiere despedir en persona, que son Krilin y Piccolo. El primero está (muy anciano y canoso, por cierto) en la isla de Kame con el maestro (que sigue leyendo revistas guarras) y la sempiterna tortuga, y Goku le propone un pequeño combate que Krilin gana (en realidad simplemente le asesta un puñetazo), lo que me hace pensar (ya que yo no sé japonés) que Goku lo hace para hacer feliz a Krilin y que se libre de la frustración que le pueda causar el no haberle vencido nunca. El caso es que tras el breve combate desaparece tan rápido como llegó para presentarse en el infierno donde Piccolo está si no de jefe supremo sí de vigilante de monstruos descarriados (sólo sé que derrota a un "malo", no su cargo infernal), a este Goku lo que hace es darle la mano y también se va. Últimas escenas del viaje en el dragón y se ve cómo las 7 bolas del dragón pasan a formar parte del cuerpo de Goku (que está como dormido encima del dragón). Entonces vemos cómo en la zona del combate final, y tras despedirse unos de otros, los personajes van marchándose, aunque no sin que antes Pan recoja la chaqueta de Goku y, muy afectada, escuche unas palabras de Vegeta antes de irse. Vemos entonces un futurista Gran Torneo de las Artes Marciales donde una Pan abuela



observa como su nieto, o bisnieto, o tataranieto, o algo así pero que es clavado a Goku de pequeño (y que además lleva la chaqueta que ella recogió) está en la final (aparte el comentarista ya se encarga de recordar el parentesco del finalista con el héroe que un día salvó la tierra (argh, qué mal suena) y del que hay una estatua más grande incluso que la del propio Mr. Satán, ambas adornando el estadio).

Pero llega el turno de presentar al contrincante, que es... ¡un Vegeta pequeñito!, sí, pues en ese momento una chica clavada a Bulma (también hija o nieta o algo aún más rimbombante) se sienta al lado de Pan y empiezan a discutir quién es el mejor.

El combate empieza y los dos están muy igualados incluso transformados en Súper Saiyaneses, pero la conclusión del combate no se muestra ya que Pan cree ver a su abuelo (¿es su abuelo?, es que no seguí mucho la saga GT) Goku (de mayor) entre el público, pero aunque intenta hablar con él no vuelve a verlo ya que este se marcha. De hecho, el final definitivo de verdad de la buena de esta para muchos eterna serie son imágenes de Goku marchándose del Estadio que dan paso a escenas de anteriores capítulos en momentos clave como en la presentación de casi todos los personajes importantes de la serie (curioso que no aparezcan ni las de Ten Shin Han y Caos ni la de Vegeta), la de la victoria contra malos muy malos de esos que merecen la muerte (como Célula, Buu o uno muy raro que viajaba en una nave y al que mandan al sol que supongo es de la parte GT), la de la muerte de Krilin a manos de Freezer y consecuente transformación del imbécil en nazi... digo... en Súper Saiyanés y esas cosas. Además de fondo suena lo que supongo es la música del ending y en la parte inferior aparecen los nombres de creo todos los personajes aparecidos a lo largo de la serie y sus correspondientes seiyuus (dobladores).

Al final de todo, escenas de Goku despidiéndose y el cartel de "fin", todo muy emotivo y esas tonterías que gustarán a los que se han tragado todo lo que ha salido al mercado de esta serie.

Lázaro Muñoz



EXTRA LEVELS

CT223 Levels for Red Alert	1.200 ptas
CT224 Levels for Sim City 2000	1.200 ptas
CT225 Levels for Diablo	1.200 ptas
CT226 Levels for Grand Prix 2	1.200 ptas
CT227 Levels for Flight Simulator	1.200 ptas
CT228 Levels for Settlers	1.200 ptas
CT229 Levels for Tomb Raider	1.200 ptas
CT230 Levels for MDK	1.200 ptas
CT231 Levels for EF 2000	1.200 ptas
CT232 Levels for Blood	1.200 ptas

EROTICOS

IMAGENES
Cada CD contiene más de 2.000 imágenes y animaciones.

CE596 CELEBRITY NUDES	**2.900 ptas**
CE934 MANGA PERVERT Vol.2	**2.900 ptas**
CE589 BIG MELONS	1.900 ptas
CE590 LINGERIE SPECIAL	1.900 ptas
CE591 GIRLS ON GIRLS	1 900 ptas
CE592 ASIAN GIRL	1.900 ptas
CE593 PORNMANIA SUPER TEENS	1 900 ptas
CE594 PORNMANIA AMATEUR	1.900 ptas
CE595 PORNMANIA DOMINATION	1 900 ptas
CP624 Pack Pornmania 3 CDs	**3.900 ptas**
CP633 Pack Neon Interactive 9 Cds	**8.900 ptas**

CP624: Incluye 3 CD-ROMs: CE593, CE594 y CE595

CP633: Incluye 9 CD-ROMs: CE596, CE570, CE589, CE590 CE591, CE592, CE593, CE594 y CE595

CELEBRITY NUDES: Más de 2.000 fotografías de las, actrices de las series de TV: Melrose Place, Sensación de Vivir, Vigilantes de la Playa,...del cine: Demi Moore, Sandra Bullock, Sharon Stone,... Modelos: Naomi Campbell, Claudia Schiferd, Elle McPeherson, Cindy Crawford,... Cantantes: Geri (Spice Girls), Madonna, Latoya Jackson... y las **ESPAÑOLAS más deseadas.**

CE858 - 2.900 ptas
Mission Extreme: Kate Kurtis es policia, sus medidas son 88-58-90 y es muy sexy y sensual. Su primera misión es la de esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jóvenes mujeres son violadas.

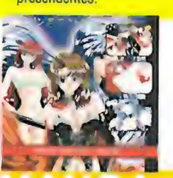
CE859 - 2.900 ptas
Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia.

CE860 - 2.900 ptas
Perversions: Virginia recibe por su cumpleaños un medallón mágico con el que podrá viajar a un mundo paralelo donde será liberada sexualmente. Ella descubre un impulso sexual sin precendentes.

PELICULAS
Cada CD contiene 1 completa película XXX en ESPAÑOL.

CE598 DELICATESSEN	1.100 ptas
CE599 BEAVER & BUTTFACE	1.100 ptas
CE600 FANTASIAS X	1.100 ptas
CE601 ESCUELA DE ENFERMERAS	1.100 ptas
CP658 Pack CD-Vídeos X - 4 CDs	**2.900 ptas**

CE464 REBECA-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE465 AMADEUS MOZART-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE466 MARQUES DE SADE-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CE467 TRUE SEX 2 Cds-Set de 2 Cds	1.300 ptas
CP625 Pack Premiere - 8 CDs	**3.900 ptas**



MANGA
Ref:CE833 Fantasy Art Gallery - 2.500 ptas
Ref:CE834 Venus Select - 2.500 ptas
Ref:CE835 Ring Out Interactive - 4.500 ptas

Película+Juego+Fotos

CE621 VACACIONES EN EL MEDITERRANEO	1.700 ptas
CE626 SAFARI JUVENIL EN CANARIAS	1.700 ptas
CE627 COLEGIALAS DE EXCURSION	1.700 ptas
CE634 LAS PRIMERAS FIEBRES	1.700 ptas
CE636 FRUTAS EXQUISITAS	1.700 ptas
CE630 LA MAYOR ORGIA DEL MUNDO	1.700 ptas
CE828 EROTISMO DEL SIGLO XX	1.700 ptas
CE830 BELLA, RUBIA y MUY VICIOSA	1.700 ptas
CE831 ESPOSA, PUTA y AMANTE	1.700 ptas
CE738 ESTRELLAS DEL PORNO	1.900 ptas
CE740 MI MUJER HACE DE TODO	1.900 ptas
CE743 EL HOTEL DEL PLACER CONTINUO	1.900 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas
CE744 Pornocuentos-Pulgarcito X	1.300 ptas
CE745 Pornocuentos-Tarzán X	1.300 ptas
CE741 LA MADRINA	1 900 ptas
CP634 Pack Mega Sex 4 CDs	**3.900 ptas**

Incluye 4 CD-ROMs: CE537, CE744, CE745 y CE741

Pack CD-ComiX 7 CDs
Ref:CP614 - 5.900 ptas
Incluye 7 Cds: CD-ComiX Vol 1,2,3,4,5,6 y 7

Los Cómic más X en CD-ROM. Las aventuras más increíbles con todo tipo de excesos. Vídeos X, fotos X, historias muy picantes, etc. En Español.



INTERACTIVOS
100% Interactivo, aquí tú decides.
En ESPAÑOL

Entra en el cybersexo virtual con los últimos CD-ROMs de contenido XXX totalmente interactivos de última generación.

CE544 PLACERES OCULTOS	2.400 ptas
CE543 CASINO LAS VEGAS	2.400 ptas
CE643 STAR SEX	2.400 ptas
CE597 DRACULA	2.400 ptas
CE775 HOT CITY	2.400 ptas
CE856 ZONA X	2.400 ptas
CE857 VIRTUAL SEX	2.400 ptas
CE537 KAMASUTRA Interactivo	1.900 ptas





Todo un Mundo en CD-ROM

ROM WARE
OFFICE 2000

Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194
Fax: 923 373 332
24H: 93 2906 888
Tel para PEDIDOS: 24 horas al día - 365 días al año
E_Mail: romware@office2000.es
www.office2000.es

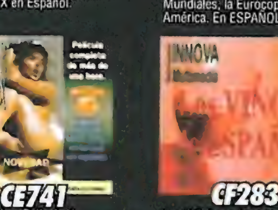
Suscripción GRATUITA a la publicación **ROM-WARE y XSi Excess Interactive**, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.

GRATIS
Por cada 5.000 pts (sin IVA ni gastos de envío) de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA

CE466
Set de 2 CD-ROMs con grandes dosis de sexo y violencia. Película X en Español.

CB785
PC Gol es lo último en simuladores deportivos. Incluye los Campeonatos Mundiales, la Eurocopa y la Copa América. En ESPAÑOL.



CE741
La Madrina. Película X completamente en Español. Incluye simulador de teléfono erótico.

CF283
La 1ª Guía multimedia dedicada a los vinos de España: crianza, clima, suelo, bodegas, etiquetas, viñedos, catas, etc.

OTROS CD-ROMs de REGALO
1 CD GRATIS por cada 5.000 ptas de compra (sin iva ni gastos de envío)

CE449 Erotika	CJ190 CD-Magazine 3 (2 CDs)
CE451 Jenifer	CJ191 CD-Magazine 4 (2 Cds)
CE460 Pasada de Vueltas	CJ192 CD-Magazine 5
CE454 Sex Circus	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE457 Buscando a Nicole	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CJ319 ¿qué HOTEL?
CE448 La Agente 007	CB663 Mundial de Futbol



JUEGOS
Los mejores juegos a los mejores precios
Versiones Originales

CB969 4-4-2 SOCCER	3.100 ptas
CB816 1942 PACIFIC AIR WAR	3.900 ptas
CB670 3D PINBALL CREEP NIGHT	3.900 ptas
CB907 688 HUNTER KILLER	4.300 ptas
CB730 AREA 51	3.900 ptas
CB719 ASSASSIN 2015	3.900 ptas
CB818 ATF GOLD	3.900 ptas
CB908 AXELERATOR	4.300 ptas
CB909 BARBIE & HER MAGIC HOUSE	3.900 ptas
CB888 BLOOD	4.500 ptas
CB422 CAESAR 2 (Español)	3.900 ptas
CB922 CARMAGEDOON	4.900 ptas
CB752 CAVEWARS	3.900 ptas
CB820 COMPLETE ON SIDE SOCCER	3.900 ptas
CB825 DAYTONA USA	3.900 ptas
CB827 DECATHLON	3.900 ptas
CB831 DESTRUCTION DERBY II	4 800 ptas
CB847 DIE HARD TRILOGY	3.900 ptas
CB910 DUNGEON KEEPER	4.200 ptas
CB995 CASTLES 2	3.900 ptas
CB918 F/A 18 HORNET 3.0	4.200 ptas
CB836 F-22 LIGHTNING 2	3.900 ptas
CB680 FIFA SOCCER 98(Español)	4.500 ptas
CB815 FORMULA 1	4.500 ptas
CB911 FORMULA KARTS	4.500 ptas
CB488 GABRIEL KNIGHT 2 (Español)	4.900 ptas
CB838 HARDBALL	4.800 ptas
CB873 HELI COPS	4.500 ptas
CB806 HYPERBLADE	3.900 ptas
CB874 INDEPENDENCE DAY	4.500 ptas
CB961 iF-22	5.000 ptas
CB853 KICK OFF 97	5.000 ptas
CB735 LARRY 7 (Español)	3.900 ptas
CB811 MAGIC the Gathering	3.900 ptas
CB892 MIND GRIND	4.500 ptas
CB828 NBA'97	3.900 ptas
CB893 NEED fof SPEED 2 SE	4.900 ptas
CB879 OLYMPIC SOCCER	3.900 ptas
CB781 OUTLAWS	5.500 ptas
CB834 POD	3.900 ptas
CB826 PREMIER MANAGER 97	4.500 ptas
CB883 RALLY CHAMPIONSHIP X-MILES	3.900 ptas
CB919 RAVAGE D.C.X.	4 700 ptas
CB454 RED ALERT	4.800 ptas
CB822 RIOT	4.500 ptas
CB124 RUFFS BONE (Español)	3.500 ptas
CB546 SILENT THUNDER	3.900 ptas
CB885 SPEED RAGE	3.900 ptas
CB890 SPEEDSTER	4 500 ptas
CB957 STEEL PANTER 2	4.200 ptas
CB833 TEAM F-1	3.900 ptas
CB915 TERRACIDE	5.200 ptas
CB783 TIE FIGHTERS	4 900 ptas
CB1015 TOMB RAIDER 2	5.500 ptas
CB612 URBAN RUNNER (Español)	3.900 ptas
CB860 VIRTUA FIGHTER	3.900 ptas
CB861 VIRTUA SQUAD	3.900 ptas
CB805 WAR WIND	3.900 ptas
CB655 WARCRAFT 2 DeLuxe	4.800 ptas
CB953 WIPEOUT 2097	5.000 ptas
CB916 X-COM 3 APOCALYPSE	4 500 ptas
CB673 Z	1.900 ptas



CDs de regalo:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194

CD CLASSIC

01/98

Envíen los artículos cuya referencias que indico a continuación:

Nombre:

Dirección

C.P - Localidad - Provincia:

Teléfono N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas

☐ Recepción por Correos (+400 pts. g.envío)

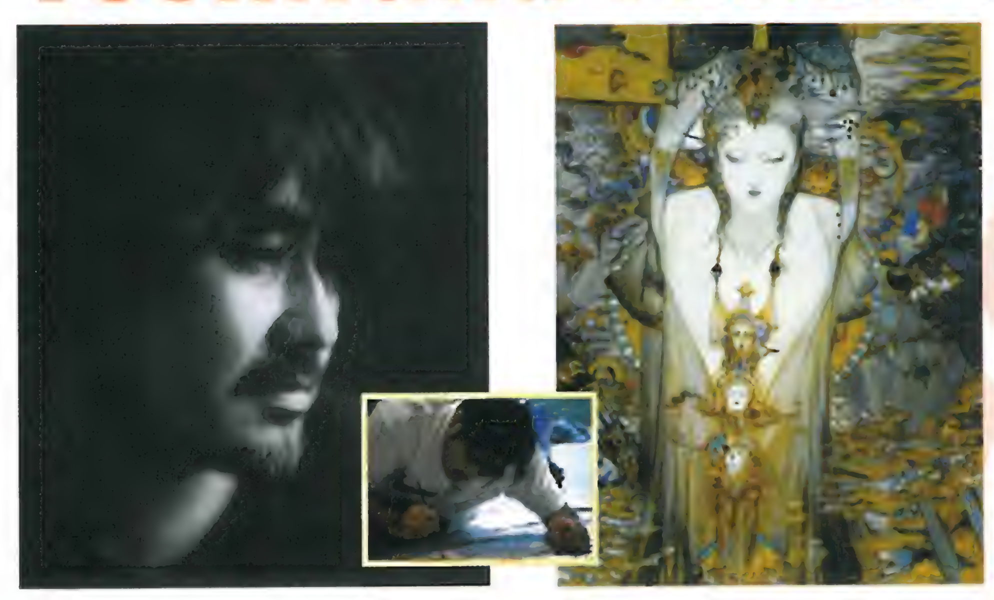
☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad Firma:

IVA no incluido

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE
Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y Especial PRIVADO, con más de 3.000 CD-ROMs. sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, etc.
NO es necesario hacer ningún pedido.

Yoshitaka Amano





Biografía

Yoshitaka Amano nació el 26 de marzo de 1952 en una casita al pie del monte Fuji en Shizuoka. Es el menor de cuatro hermanos (dos chicas y dos chicos). El padre murió cuando Amano tenía 10 años. A esa edad empezó a dibujar y la familia ya le consideraba un genio.

A los 15 años entra a trabajar en Tatsunoko Productions en la producción de animación (de "machaca", vamos). En sus primeros trabajos se nota la fuerte influencia de Disney y de la animación norteamericana de esa época en general. Villas Italianas y castillos escoceses poblaban la mente de Amano y poco a poco fue creando su particular universo de imágenes y de ideas. Se siente fascinasdo por la mitología Griega, Romana y Céltica y adopta algunos de sus fantásticos personajes a sus historias o a sus ilustraciones.

No considera que las caras que dibuja pertenezcan a alguna raza en particular, según propias palabras "son sólo caras".

Amano trabajó para Tatsunoko durante 15 años. Se fue voluntariamente de la empresa a los 30 años, para seguir su carrera como "freelancer" (autónomo), ya que prefería actuar con libertad y cobrar menos que estar tan atado a la empresa aunque cobrara un salario más que respetable (además, el hecho de abandonar la empresa no le fue nada fácil). Amano dice que cuando tu vida cobra un ritmo estable, la creatividad muere. Ese es su punto de vista (que se sale de todos los tópicos japoneses).

En 1984 se asocia con el director de animación Mamoru Oshii, colega de la Tatsunoko, para realizar una película, "The Angel's egg" de 70 min. de duración, de carácter intimista con movimientos lentos y un ritmo también lento.

The Angel's Egg

Este film se ha convertido en objeto de culto en Japón. La historia trata de una adolescente que encuentra un huevo de tamaño considerable, que lleva consigo a dondequiera que vaya protegiéndolo con su vida. Hay poquísimos diálogos, el dibujo es excelente; aunque el ritmo no es el que estamos acostumbrados a ver en una película de Anime la película llega a engancharte. La chica se encuentra a un joven en su camino que está con ella la mayor parte de la película. Ciudades devastadas, un ambiente deprimente entre la gente, y de vez en cuando una inquietante niebla. Se llega a descubrir que la chica ha ido recopilando una auténtica colección de estos huevos misteriosos cuya finalidad se da a conocer en un apoteósico e inesperado final.



Amano ha realizado 17 libros de ilustraciones que superan el millón de ejemplares vendidos cada uno (todos ellos de tema fantástico) desde la aparición del primero, Maten (Universo demoníaco).

Final Fantasy

Entre sus creaciones cuenta con el popular Final Fantasy, que ya va por el séptimo volumen. Amano colaboró con los diseñadores y directores del juego de rol y ha ido desarrollando a los personajes que aparecen en cada parte del juego en todas sus versiones. Final Fantasy ha vendido más de 25 millones de copias de las 9 versiones del juego que se han presentado en el mercado.

Amano realiza los story-boards para Final Fantasy a lápiz, papel, tinta y acuarela.



Según el autor, la tecnología se encarga de dar forma y acabado final al producto, pero el arte goza de la simplicidad, como las pinturas de las cuevas de Altamira.

Teatro

En 1991, el director de teatro y actor de kabuki Tomasaburo encarga a Yoshitaka Amano la realización de los decorados de Nayotake, una versión actual de una obra teatral clásica japonesa.
El siguiente año realizó los decorados para la obra Yohiki, del mismo director. También en 1992 Amano realiza los decorados y el diseño de los trajes de los actores de la obra Kaijin Beso, una tradicional leyenda china en la que aparece el equivalente oriental al dios Neptuno.
Siguiendo con el teatro realiza diseños para los trajes de una obra de teatro Takarazuka, un western futurista con marco de acción en Nueva York.
En 1998 colabora con el compositor/escritor de Hollywood David Newman en Los Angeles en su adaptación de las Mil y Una Noches.

Mary Molina.







Mini Art-Gallery

Qué pasa con ...

GUNSMITH CATS

GIRLS • GUNS • GRENADES





Capítulo 1: Zona Neutral



Plano general de la ciudad de Chicago seguido de una serie de flashes con pleno detalle de aspectos cotidianos de dicha ciudad. Una chica joven y rubia llama a un número equivocado. Jonathan Washington, un conocido traficante, descuelga el teléfono y por el sonido de un ferrocarril localiza la llamada. La chica hace una señal con la mano y empieza la acción. Jonathan Washington acaba detenido.

Así empieza el primer capítulo de la colección de vídeos de Gunsmith Cats que nos introduce en la vida de Rally Vincent y Minnie May Hopkins, que en nuestras latitudes ya conocemos por la publicación de los mangas de la mano de Planeta de Agostini. Aunque esta aventura no ha aparecido bajo ningún formato en nuestro país, en EEUU ha aparecido bajo el sello de A.D. VISION, que también edita Evangelion para dicho país. Aunque en el caso que nos ocupa se trata de una versión original subtitulada en inglés, para todos aquéllos que no hayan tenido ocasión de aprender el japonés.



ARGUMENTO



El argumento del vídeo se centra en un encargo de William Collins, un detective del ATF cuya misión departamental es la de investigar los casos relacionados con el alcohol, el tabaco y las armas de fuego. El encargo en cuestión consiste en que Rally pague la fianza de Jonathan Washington para luego pillarlo con las manos en la masa traficando con un lote de armas ilegales que esconde en algún lugar de la ciudad. Como es de suponer, Minnie May no sabrá estarse quieta e irá dejando algunos de sus regalitos explosivos en manos de quienes se pongan en su camino.

PERSONAJES

Lo más interesante de esta cinta es, a parte del argumento, el perfil de los personajes, que quedan tan bien definidos hasta el punto de detallarnos la afición de Rally por las pizzas, la de May por la comida china y que a Becky no le gusta ninguna de estas. También resultan bastante divertidos los enfrentamientos cotidianos entre Rally y May. Otro toque de gracia es el detective William Collins, que a parte de vestir de un modo un tanto hortera tiene un cierto complejo de Elliot Ness.

GUIÓN

Cabe decir que Atsuji Kaneko, guionista de este capítulo, ha sabido combinar una serie de particularidades que hacen la historia aún más atractiva para aquel que ya conoce Gunsmith Cats, como por ejemplo el hecho de poner entre las armas del alijo que controla Washington la pierna-rifle de Bonnie (que ya hemos visto en el tercer número de la edición española) y la prótesis de mano armada de Gray, la que pierde en el número 3 de Shonen Magazine y recupera en forma de garfio en el número 12 de la misma y de cuchillo en el decimotercer número.

ANIMACIÓN

En lo que a la animación se refiere podría ser mejor y no depender tanto de planos fijos con algún pequeño detalle que se mueve. Pese a ello el montaje y el argumento son suficientemente dinámicos como para contrarrestar este pequeño detalle.

Esta cinta es altamente recomendable para todos aquellos que le gusten las películas de persecuciones policíacas cargadas de acción en forma de tiros (y granadas especialmente ajustadas para la ocasión).

Marc Arambudo



RECETAS



Iniciamos esta sección para todos aquéllos amantes de la cocina tradicional japonesa. Esperamos que consigáis preparar deliciosos platos y sorprender asi a vuestros invitados con un menú completamente japonés. Este mes lo dedicamos al Tempura. Ánimo, y a la cocina!

TEMPURA

Antecedentes

Hace aproximadamente unos 400 años, cuando Japón comercializaba con Portugal y con los Germanos, el tempura (pescado con verduras) se introdujo en Japón preparado al estilo de esos comerciantes. Este plato no era muy popular en Japón por esa época y tampoco lo fue hasta finales del período Edo (por no ser de orígen puramente japonés, aunque posteriormente la preparación de este plato se haya ido adecuando a las costumbres y a los ingredientes tradicionales japoneses). Un vendedor ambulante de tempura empezó a servir este plato con pescado fresco que capturaba cada día en la actual Bahía de Tokyo y lo freía junto a las verduras con aceite de semilla de sésamo.
A partir de entonces el tempura se hizo cada vez más popular entre los japoneses.

Pescado y verdura (sugerencias)

Verdura

- zanahorias cortadas en forma de palitos finos (de unos 3 o 4 cms. por ej.).
- cebolla cortada en rodajas
- pimienta verde
- rodajitas finas de berenjena
- brócoli de ensalada
- cebollas vedes
- calabacín cortado en rodajas
- setas partidas por la mitad (o en trocitos más pequeños, como más os guste)
- judías verdes troceadas
- espárragos cortados por la mitad (3 ó 4 unidades)

Pescado

- filete de bacalao cortado por la mitad
- gambas peladas. Rebozar las gambas con la pasta y freírlas.
- almejas pequeñas.
- cangrejo (separar las partes comestibles y rebozar igual que las gambas)
- calamar troceado en forma de anillos o cortado en tiras (opcional).

Nota: espolvorear el pescado con un poquito de harina antes de introducirlo en la pasta.

Nota2: los ingredientes citados como *pescado* y *verduras* son sugerencias, esto no quiere decir que haya que ponerlos todos, sino que puedes escoger el que más te guste de los que se mencionan, o hacer una combinación de dos o tres, como máximo.

Consejo: freír con aceite vegetal o con aceite de sésamo.

INGREDIENTES

Dashi (pasta)

- 1 huevo batido
- una taza de agua fría
- dos cucharadas soperas de vino blanco (seco)
- una taza de harina

Batir el huevo y mezclarlo con agua fría. Añadir la harina y remover con un ritmo rápido.
Nota: el agua fría hace que la pasta no quede pegajosa, pero no os paséis con la cantidad.

Tentsuyu (para añadir)

- poner 1 cucharada sopera de *dashi no moto* (pasta) en una tacita de agua y dejar hervir la mezcla dos ó tres minutos
- dos cuharadas de *mirin (endulzante)*. (Si no tenéis este ingrediente podéis sustituirlo por una cucharada sopera de azúcar)
- dos cucharadas soperas de sake japonés o de vino blanco (seco).
- 1/4 de taza de salsa de soja
- raíz de gengibre rayada

Después de hervir *dashi*, apagar el fuego y añadir el resto de los ingredientes.

CÓMO PREPARARLO

Calentar el aceite a unos 340 o 360 grados (Fahrenheit) aproximadamente. Colocar las verduras y el pescado en la pasta con una cuchara sopera y rebozar cada uno de ellos. Bajar el fuego y no freir mucho ni las verduras ni el pescado (de dos a tres minutos aproximadamente). Retirar el ***tempura*** del fuego cuando los ingredientes hayan adquirido un suave tono dorado. Servir el plato con el ***tensutsuyu*** como acompañamiento. También podéis poner en el plato un poquito de arroz hervido.
Una variante de este plato es el ***ten-don***, o sea, un bol de arroz hervido con el ***tempura*** en su superficie y con dos o tres cucharadas soperas de ***tensutsuyu.***
Otra manera muy popular de servir el tempura es como ingrediente principal de un bol de los tradidionales fideos. Esta variante recibe el nombre de ***tempura-udon*** o ***tempura-soba.***
Como nota final de esta receta, cabe decir que hay varias formas de freír los ingredientes que componen el tempura, como por ejemplo el estilo ***kakiage*** consistente en mezclar dos o tres tipos distintos de verduras y freírlos juntos.
Realmetne es un plato que incita a la creatividad culinaria, ya que permite múltiples combinaciones de ingredientes (eso sí, mientras se trate de verdura y pescado).

tE LleVa 12 vEceS mÁs RápiDo A tRavÉs dE InTerNet

NUEVO

!MSI





NetAccelerator incrementa la velocidad de acceso de sus páginas favoritas maximizando la eficiencia del módem, el «browser» y la conexión a Internet. En el momento en que pare a ver una página, Net Accelerator se mantiene ocupado detrás de la pantalla buscando vínculos disponibles y bajando los gráficos y textos relacionados. Cuando se escoge un vínculo, la página aparece instantáneamente, llevándole lejos más rápido.

Continuo e invisible.
Todo el trabajo con carga y búsqueda de NetAccelerator se efectúa de modo invisible, automáticamente. Sin él, su módem y conexión a Internet se mantienen en espera la mayoría del tiempo. Net Accelerator utiliza su módem mientras usted está leyendo, preparando su «browser» para el siguiente «click».

Las páginas se cargan incluso antes de seleccionar un vínculo.
Net Accelerator mantiene su módem trabajando mientras usted observa una página Web. El sigue buscando vínculos posibles así como bajando el texto y las imágenes de éstos. Las páginas bajadas son almacenadas, esperando hasta que usted las escoja. Además NetAccelerator carga automáticamente las direcciones que usted visita más amenudo.

Trabaja con sus aplicaciones y hardware actuales.
Con NetAccelerator, no hay por qué cambiar nada. Funciona usando cualquier módem de 14.4 o 28.8 baudios y líneas ISDN, T1 o T3. NetAccelerator es compatible con los «browsers» más populares del mundo: Netscape Navigator 3.0 y Microsoft Internet Explorer 3.0.

7.500 pts.

Distribuye ARES Multimedia

OFICINAS CENTRALES: ARES MULTIMEDIA
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08

Lo encontrará en nuestros distribuidores

ACTION TEL. (91) 364 02 34
MISCO TEL. (91) 841 81 11
W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
FNAC TEL. (91) 595 61 00 TEL. (96) 595 61 12 TEL. (93) 444 59 00
OFFICE 2000 SISTEMAS INFORMATICOS TEL. (902) 19 41 94
DYNAMIC SUPPORT TEL. (91) 519 63 67
PROMO-SOFT TEL. (91) 350 50 50
WONDERTECH TEL. (922) 24 26 03
AUDIOTRONICS (902) 11 11 18
BARNADIGIT TEL. (93) 454 71 48
Y EN LAS SUPERFICIES DE El Corte Inglés



HARLEY



Era una niña pija. Pero pija de verdad. De esas que circulan por Barcelona en una *Scoopy* roja. Pero casualmente, ese día, la niña vestía estilo *grunge*. Un estudiado estilo *grunge*, sin dejar nada al azar, con la camisa de algodón blanca saliéndole por debajo del jersey grisaceo de lana mal tricotado, holgado, cayéndole de un hombro, con las botas lilas de ante, viejas, y roídos los cordones, y dos faldas de colores desvaídos, una encima de la otra, como si tejas de alquería fueran.

Estaba aparcando su moto en la acera, cuando a su lado se detuvo una *Harley* negra y enorme. La conducía un motero cuarentón, de pelo abundante y lacio, rubio cenizo, de mostachos prolijos y perilla exigüa. Andaba vestido todo de cuero, con una polvorienta chupa oscura y un gran tigre tatuado en la espalda, pantalones ceñidos y unas botas viejas con tachuelas... Sus manos eran grandes y fuertes, las uñas negras, los dedos pringados de grasa. De su cuello colgaba una insignia de plata bruñida.

Y la moto ¡la moto era una maravilla con sus delgados flecos de cuero negruzco ondeando de los manillares de toro, sus faros relucientes, sus metálicos retrovisores, el ancho y bajo asiento negro, un respaldo de brillante armadura y unas bolsas ribeteadas con remaches metálicos. Realmente, era una aparición. El sueño profundamente silenciado de la niña pija. Sin embargo, su sueño no quedaba bien en su mundo. Sus amigas, igual de pijas que ella, soñaban pasar de sus scoopys a los 4x4 y turbo-diesels. La niña pija soñaba con una *Harley* de importación.

La niña miraba de reojo la *Harley*, y con extrema lentitud, como si de esta acción dependiera su vida, encadenaba la rueda delantera de su pequeña *scoopy*. Se sentia temerosa y avergonzada al mismo tiempo. Temerosa de que el motero descubriera su curiosidad y pudiera ofenderse. Avergonzada de que el motero, igual que ella admiraba la *Harley*, despreciara esa baratija roja que estaba a su lado.
Ella amaba las *Harleys*, y haría cualquier cosa por tener una algún día. Pero ese día estaba muy lejos. De momento, vivía de papá, estudiaba para ser abogado y no tenía más ingresos que su paga semanal y el producto de alguna clase que daba a niños, a esa clase de niños que suben con la videoconsola y el *joystick* y que escriben sin "h" el verbo *haber*.

Pero el motero no mostraba ningún interés por la niña pija. Sentado aún en su moto, apagado el motor, estaba distraídamente entretenido mirando la acera de enfrente. Miró la hora y, lentamente pero con gran seguridad, sacó de uno de los bolsillos de su chupa un paquete de *Marlboro*, arrugado, del que extrajo un cigarrillo que encendió con un mechero sin marca. Lentamente lo empezó a fumar, cogiéndolo con el pulgar, el índice y el corazón de su mano zurda.
La niña pija seguía haciendo maniobras lentas: ahora rebuscaba en su bolso colgajoso no sé qué, ahora abria una agenda y escribia una anotación, luego se peinaba con un cepillo de madera, pues al quitarse el casco y mirarse en el pequeño retrovisor de su moto, vió como sus cabellos de recién peluquería habian quedado desmelenados. Todo este trajín se debía únicamente para seguir admirando disimuladamente la fantástica moto de sus sueños que estaba aparcada a su lado.

La niña pija no pensaba, obsesionada por la fascinante aparición, sentia que ahí estaba su oportunidad. ¿Qué oportunidad? Dudo de que ella misma lo supiera, pero desde lo más hondo de su interior y sin pensar en las posibles consecuencias de lo que hacía, se volvió al motero y directamente, mirándole con ojos implorantes a la vez que atrevidos, le rogó a bocajarro:

- ¡Una *Harley*! Por favor, por favor. Dame una vuelta, por favor, por favor, por favor...

El motero se la miró de arriba a abajo y sin mediar más palabra le dijo, con un tono tajante y seco:

- Sube.

La niña pija, rauda y con el corazón medio parado, subió. Se encasquetó su casco y se agarró con las manos al respaldo y el motero arrancó, después de pisar la colilla con una de sus botas sucias con tachuelas.

El motero sonreía para sí, notando como la niña, incoscientemente, dejaba un espacio vital entre ella y él, haciendo lo posible por no rozarse. Él sabía que no había peligro de caída, pero ni eran esos sus planes, ni era la forma más cómoda de conducir, notando a alguien tenso en la parte de atrás.

Así que al poco, el motero le ordenó:

- Agárrate a mí.

Y la niña se agarró con extraordinaria rapidez. Ahora sí eran una sóla individualidad, un sólo paquete, una unidad entre el motero, la niña y la *Harley*. El pelo de ambos no ondeaba al viento porque llevaban puesto el casco, pero la sensación era la misma. La niña pija sentía que volaba, oyendo el envolvente runrún de la *Harley* azabachada y reluciente. Durante el recorrido no mediaron palabra, aunque los pensamientos de ambos marchaban a cien por hora.

La niña pija se dejaba absorber por la velocidad y la seguridad que le ofrecía, tanto la cilindrada de la máquina como el olor a cuero y sudor que le venía a través del contacto con la espalda del motero. Sus delgados brazos apenas podían abrazar la cintura del conductor. No era un hombre grueso, pero sí de complexión fuerte y enormes medidas. Debía medir 1'90, o tal vez más.

Bajaron Paseo de Gracia, rodearon Plaza Catalunya, bajaron por Balmes hasta las

Ramblas, y de éstas hasta el Port Vell, y desde allí, se metieron en las Rondas. La niña alucinaba.

¡Estaban rodeando toda Barcelona! Nunca habría esperado semejante recorrido. Demasiado largo, pensó. Y una sombra de duda y temor le vino a la mente. No, no podía pasar nada. Era un buen hombre. Lo notaba en la firmeza de su contorno, en la mirada directa que no le impidió subirse, en la voz gruesa y franca, al mismo tiempo. Pero, ¿cómo era posible tanta generosidad por parte de un desconocido... de un motero?.

Para la niña, la palabra motero tenía un deje despectivo. No eran gente agradable, ni de buen ver. Ella sabía en qué ambientes rondaban, y no siempre estaban limpios, hablando en todos los sentidos. Ahora, sus temores se hacían más evidentes. ¿Cómo había sido capaz de pedirle montar su moto? ¡Con un desconocido! ¡Con éste desconocido!... y ¿porqué él la había aceptado? ¿Qué motivos tendría? ¿Corría peligro?
Sus manos fueron resbalando por las costillas de él y volvieron a agarrarse al respaldo metálico. Volvía a dejar distancia entre ambos. Inmediatamente, el motero notó el cambio de actitud de ella. Se volvió, y la sonrió. Ella, avergonzada de sus pensamientos, rectificó su posición, y tornó a agarrarse de su cintura.

El motero salió de las rondas, y se internó en la ciudad. Se metieron por barrios y calles que jamás había conocido la niña pija. Un poco de miedo sí que tenía. Al mismo tiempo, estaba abrumada por la aventura, por la emoción. Era todo como un sueño hecho realidad. Pero un sueño raro y fascinante. ¡Estoy loca! -pensó- nadie me va a creer cuando lo cuente. Claro, que tampoco podía contarlo a mucha gente.

Sus padres se morirían del susto y menuda bronca le caería si supieran lo que había hecho. ¡Nada, tendría que ser un secreto!
El motero detuvo la *Harley* frente a un edificio casi en ruinas, con las paredes pintadas de grafitis. Aparcó al lado de ¿ocho, diez, doce? enormes *Harleys*. Cada una distinta y a cual más cuidada y engalanada con su propia estética. No sabía porqué, la visión de aquella hilera de motos le recordó a la niña pija su muñeca "repollo". Las repollo se hicieron famosas porque el fabricante que las lanzó al mercado no hizo dos iguales. Cada una era única: los ojos, la boca, el pelo, el gesto, el vestido... lo que fuera. Lo mismo ocurría con las *Harleys*, no había una igual porque cada motero le imprimía su propia personalidad. E igual que si fueran niñas pequeñas, cada motero cuidaba y engalanaba su *Harley* como si fuera su muñeca preferida.

Entraron en el edificio, y tipos de toda condición se volvieron a mirarlos. Había una gran mesa de billar en el centro, y una barra entrando a la derecha. El motero



saludó a unos y otros, la niña a su lado, con los ojos abiertos como un búho en la noche. Nadie le hizo caso. A pesar de su aspecto *grunge*, la calaron enseguida.
Uno de ellos hizo un comentario ofensivo, y el motero le dirigió una intimidante mirada. El bocazas calló. La niña se sintió protegida. Debe ser el jefe, o un líder -pensó, y se sintió segura con él, a la vez que un halo de admiración y respeto recorría todo su cuerpo. En silencio, tomaron una *rubia* y salieron del local.

Subieron a la *Harley*. Esta vez, el motero sentía cómo los brazos de la niña rodeaban con firmeza su cintura. Sentía el cuerpo de ella apretado al de él, y la cabeza de ella, con su casco naturalmente, apoyada en su espalda. La niña no le tenía miedo. Una corriente desconocida le corrió por el cuerpo. Y se sintió fuerte, potente y querido por su *vieja* y su *chorba*. ¿Su *chorba*? ¡No! ¡Tonterías! ¡No debía pensar en ella! ¡Sólo era una cría loca por su *vieja*... y nada más! Pero se sentía cómodo, orgulloso y muy a gusto llevando a la cría de aquí para allá. Ella le transmitía sus sensaciones y eso le hacía sentir a su vez extrañas cosas que nunca antes había experimentado.

Pasearon y corrieron como jinetes encantados sobre su real plúmeo. Y finalmente, el motero dejó a la niña pija donde la había recogido. La niña susurró un gracias. El motero le correspondió con una mirada cautivada, no cautivadora, fascinado por el carácter de la niña. Su osadía, pero a la vez su frágil personalidad, le había hecho sentir, al unísono, señor y esclavo de ella. Pero no le dijo nada. Lo que estaba pensando era un sueño imposible. No podía ser. Pertenecían a mundos distintos y opuestos. Además, él no quería complicarse la vida. Demasiados años sólo, demasiados kilómetros con su *vieja* hacían imposible una nueva relación. ¿Qué sacaría de enamorarse de esta *chorba*? ¡Problemas! Pero... la niña ésta, no sé qué tiene la niña ésta que me tiene... no sé... por un lado... ¡está como una cabra!, pero... no sé... tal vez es esa mezcla de frágil salvajismo que vislumbro en ella, ese querer y no poder... está tan condicionada... no es libre... quiere serlo pero no puede, por eso pienso que tal vez... pero no, no puedo ni tocarla, ni rozarla, si lo hiciera no respondería de mí... ya no olvidaré su dulce olor viniendo desde atrás mientras cabalgábamos, ¿seríamos felices?, no sé... la cuidaría... la enseñaría... ¡es tan frágil, tan... tan loca! ¡Que va! ¡El loco soy yo! Si me insinuara, seguro que huiría de mí... me tiene miedo... Si yo no fuera... Y encendió otro cigarrillo que mantuvo entre las comisuras de sus labios mientras con el puño de su chupa bruñía los añadidos metálicos.
Sólo esperaba a que el doble tubo de escape se enfriara.

Ella, mientras tanto, se bajaba de la *Harley*, pensando para sí con fantasía: "Ahora mismo ya podría morirme, pues he cumplido mi gran sueño, mi sueño de volar en una *Harley*". Acarició lentamente la parte del asiento trasero que ella había ocupado, intentando retener por unos segundos más las sensaciones que todavía la embargaban. Sensaciones que, descubría ahora, no sólo se dirigían a la admirada máquina, sino también a su dueño. Se había sentido fascinada por la dura bondad que reflejaba en su cuerpo. Su olor varonil. Su mirada fría, segura, dominante y a la vez cálida, frágil y sensible. Era un hombre que reflejaba elegancia y confianza desde su

interior. Un hombre... y se sorprendió a sí misma pensando en estos términos. Hasta ahora sólo lo había visto como un motero. Pero él la había hecho sentir mujer solo con su manera de ser, su mirada, su porte, su silencio, su protección, su dureza y su generosidad. Hubo un momento que ella creyó vislumbrar algo extraño en sus ojos, una pregunta, una mirada que reflejaba un querer perdido. Pero no le dió importancia. Él no se fijaría en ella. ¿Pero es que ella quería que él se fijara en ella? Y además, ¿qué es lo que ella tenía para poder ofrecerle? ¡Nada! ¡Le habría gustado tanto que él le hubiera dicho algo...! ¿Cómo sería el besarle y el...? ¡Qué estúpida que soy! Y otra vez se sorprendió de sus propios pensamientos. Una lágrima de alegría y de tristeza por saber que se había enamorado de un imposible, de algo efímero que se le escapaba porque no pertenecían al mismo mundo, amenazaba con surcar su rostro. Ganó la gratitud, y dirigió al motero una sonrisa abierta y espontánea. Éste le sonrió con la mirada. Esa mirada tan llena de historia e interrogantes. Ninguno de los dos se atrevió a pensar en nada más. Los olores se intensificaron y se prendieron mutuamente para no olvidarlos nunca. Como nunca se iban a olvidar el uno del otro, pero ese era un secreto que los dos guardaron en lo más hondo de ellos mismos.



Debido a la intensa emoción que estaba viviendo y que no sabía expresar ni tampoco reconocer y, distraída por los acontecimientos, no se fijó en la peligrosa y exigua distancia que había entre ella, la *Harley* y la calzada, por donde sin disminuir la velocidad pasaban los coches y todo otro tipo de automóviles. Una camioneta, agitada y loca, rozó la *Harley* llevándose a la niña por delante.

El motero había alargado inútilmente su mano hacia ella en un gesto rápido y ya sin sentido, como intentando agarrar aquello que ya se había ido. Tuvo final lo que ni siquiera tuvo principio. La gente se arremolinó sobre la niña, y el conductor de la camioneta bajó de ella en estado de profundo *shock*. No reaccionaba, hasta que alguien le gritó "¡Asesino!", acusándole con el dedo. El hombre lo miró sin expresión y cayó arrodillado, llorando, junto al cuerpo tendido. Llegó la ambulancia del 061.

El motero, bajó la mirada, se colocó unas gafas negras que extrajo de su chupa y que hasta entonces no había utilizado. Con ellas quería esconder el agüilla que asomaba a sus ojos. Agüilla que era al mismo tiempo rabia y dolor. Se recriminaba a sí mismo el no haberse atrevido a decirle ni tan solo que la quería...! Su *chorba* se había ido sin saber del amor, de *su* amor, sin saber nada. Ni un beso, ni un achuchón, ni un... ¡*Joer*, qué vida más perra! Y entonces, le dió al pedal de su *vieja*, y desapareció entre el tráfico, sólo, igual que había aparecido, como fantasma de un sueño que no tuvo oportunidad de hacerse realidad...

Corría por las calles, pasaba semáforos en rojo, no veía, ni siquiera sentía su dolor, su angustia, su soledad. De repente le asaltó una duda... ¿Y si no estaba muerta?. El corazón le dió un vuelco, y giró su máquina hacia el lugar del accidente. La niña ya no estaba allí, aunque sí un corrillo de curiosos. Señalaban la mancha de sangre en el suelo. La policía estaba con el hombre de la camioneta. -¡Les juro que no la he visto!- gemía entre sollozos. Los agentes le dieron a soplar, y él lloraba. -¿Se pondrá bien? ¿Se pondrá bien? -preguntaba desesperado el insignificante hombrecillo. -Un policía le consoló- ¡Seguro que sí! Cuando el 061 la recogió, ha abierto los ojos. Parecía que buscaba a alguien... aunque nadie la conocía.

El motero quedó atónito, sin respiración... ¡había abierto los ojos!
-¿Adónde la han llevado? -le preguntó al agente.
- Al Valle Hebrón... ¿eh, oiga? ¿quién es vd.? ¿La conocía? ¡Espere!
Pero el motero ya se alejaba con su *harley* de importación. Calles arriba, arriba de todo, al norte de la ciudad, donde el centro médico se erige y divisa la ciudad. -¡Urgencias, seguro que está en urgencias! -se decía el motero.

-Alguien ha venido a verte -le comunicó Nani, la enfermera a la niña pija.
-¿Quién?
- No sé, ha venido todos los días a las horas de visita. Al principio no le dejamos entrar, nadie de tu familia le conocía... ¡y con esas pintas!... pero,... un día y otro... y otro... ha estado viniendo a todas horas, todos los días... hace cuatro que me dió pena y le dejé pasar fuera de horas...
- Pero ¿quién es? -preguntaba la niña pija, sabiendo ya en su fuero interno la respuesta. Su corazón se aceleró, la máquina empezó a pitar...
- No te emociones... tranquila... sino no lo dejo pasar... aún te falta para ponerte bien...
- Sí, sí, por favor... ¡espera! ¿Estoy bien? ¿Qué cara hago?
- Estás muy guapa... anda, espera (le arregló el pelo), así... ¡perfecta!

Unos segundos más tardes, él llamó al cristal de la U.C.I. Su pelo salvaje, mate y largo había sido engominado, estirado, abrillantado, alisado, marcado la raya y echado hacia atrás. La ropa de cuero y llena de polvo, la misma. Dos mejillas coloradas y una mirada azorada pidieron permiso para pasar. Las manos a la espalda. Se acercó a su cama. Se miraron a los ojos, y con ello se lo dijeron todo. Con un rápido gesto él le tapó la cara con un pequeño ramillete de flores de colores. Ella estornudó.

- Es que soy alérgica al polen.

Y los dos se echaron a reír como locos. Su amor se había sellado con un ¡atchíisss!.

Dibujos: Mary Molina
Relato: Lola Pérez



Card Captor Sakura es uno de los productos de moda que ha aparecido recientemente y con el que la diversión está asegurada.
Se emite en la NHK desde el 7 de Abril.
Sakura en cuestión, posee una fuerza mágica oculta con la que detiene unas cartas negras que absorben energía causando desastres a su alrededor. Ella es una Card Captor, algo en lo que no no acaba de ser hábil que digamos. Su inseparable compañero es Kero chan, un espíritu benigno. En el primer episodio Sakura descubre su misión y aprende todo lo que respecta a las cartas. A medida que avanza la serie, Sakura se enfrenta a retos cada vez más altos y a misiones más difíciles de cumplir.



Personajes

Sakura Kinomoto: es una estudiante de cuarto grado en la escuela básica. Es una chica muy vital y posee una fuerza mágica especial de la que no conoce su auténtico alcance, "todavía por desarrollar" como siempre dice Kerochan, la compañera secreta de Sakura en sus andanzas.
Chitose Odôji: es la mejor amiga de Sakura e hija del propietario de una empresa de juguetes. Conoce el secreto de la identidad de Sakura como Card-Captor y a menudo la ayuda en su misión.
V.C Junko Iwao (Sally-Macross7...).
Kero: en tono cariñoso la llaman Kerochan. Es un espíritu protector surgido de una antigua leyenda. En realidad es mucho más grande, pero cuando hace su aparición sólo muestra una parte de su poder mágico, con lo que su tamaño se ajusta más a las proporciones humanas. No se separa ni un sólo instante de Sakura (no la deja ir sola ni al baño).
V.C. Aya Hisakawa (Ami Mizuno, Skuld, Lisa Vanette-Bubblegum Crisis8, ...)

Hay otros personajes que aparecen frecuentemente en la serie, como el hermano mayor de Sakura, Monoya , alumno de segundo grado de Instituto. Parece que no le presta ninguna atención a Sakura que piensa que ésta tienen un carácter incorregible. En el fondo considera a su hermana un aniña encantadora y realmente se preopcupa por ella (muy en el fondo)V.C. Kazu Sekitomo.
Yukito es compañero de su hermano, se muestra como un chico encantador. Sakura siempre dirige su mirada hacia él, le gusta bastante. V.C. Megumi Ogata (Haruka Tenô, Shinji Ikari...).

• • • cosplay • • •





Unas crecidas Sakuras en el Comicket

Card Captor Sakura













ESPERAMOS VUESTROS PIN-UPS DE CARD CAPTOR SAKURA !

El Desinstalador de IMSI que Integra Características de Control de Internet

Y además incluye el líder mundial en software antivirus, más tres programas adicionales de regalo.

Compatible con
Windows 3,1x y
Windows 95

Incluye de regalo:
ViruScan de McAfee,
CheckIt!, utilidad del sistema.
Office Central, organizador y editor.

Sólo
5.995
IVA Incl.

REGALO

PROTECCION TOTAL ANTIVIRUS
El famoso programa de protección total antivirus del principal desarrollador de antivirus del mundo

PARA WINDOWS 3.1 Y WIN 95

IMSI ★★★★★

El Unico Desinstalador Total

I N C L U Y E

Control de Internet y Protección Total Antivirus

WinDelete™

"EL DESINSTALADOR MAS SEGURO"
PC World, 1996

***WinDelete v3.0* proporciona herramientas de limpieza que optimizan la configuración del sistema y permite al usuario borrar "basura" que se acumula en el ordenador.**

***WinDelete v3.0* limpia:**

- aplicaciones obsoletas
- archivos duplicados
- archivos de sistema innecesarios
- iconos no usados
- fuentes no necesarias
- cadenas perdidas y archivos temporales
- archivos de back-up olvidados
- archivos multimedia no deseados (clip-art,salvapantallas, archivos de video y animación)
- diversos archivos cogidos de Internet, Compuserve y otros servicios en-línea

***WinDelete v3.0* ofrece todas las características importantes de cualquier buen desinstalador, entre ellas:**

- instalar
- desinstalar
- mover aplicaciones
- localizar duplicados
- encontrar archivos huérfanos

Al contrario que muchos otros desinstaladores, *WinDelete v3.0* asegura que archivos de sistema vitales, compartidos, no se borren accidentalmente.

Sólo en *WinDelete v3.0* encontrará el usuario "Internet Survival Features", que permiten control total de todas las mejoras de Netscape, permitiendo a los usuarios bajarse, instalar y actualizar Shockwave, VRML, Web FX y otros plug-ins, fácilmente y sin riesgo. Tambien busca archivos inútiles y nunca usados que generalmente se bajan de servicios en-línea, incluyendo gráficos, páginas web, archivos de sonido, [illegible] archivos ZIP.

Distribuye en exclusiva para España:



Tel. (93) 471 00 08 Fax (93) 375 10 53



Noriko Nagano



Noriko Nagano no es una autora conocida en España, pero ha conquistado el corazón de muchos japoneses con algunas de sus obras como Boy Scientist 01, Sugekoma o Boy Mad Scientist.

Noriko había deseado, desde muy temprana edad, ser dibujante de comics, pero antes de poder serlo fue esposa y madre "sin estar todavía preparada para ello" confiesa Nagano. El dibujo llenó un vacío en su vida y supuso un cambio en su manera de vivir. Aunque había un club de comic en su escuela, ella no era miembro, aunque hubiera dibujantes que lo frecuentaran como fuera el caso de Hori Nobuyuki. En su época de estudiante estaba fuertemente influenciada por Kazuichi Hanawa, particularmente le encantaba una de sus historias: *Niku Yashiri*.

Debutó profesionalmente en la revista *Shonen Captain* con una historia corta.

Actualmente cuenta con la colaboración de Michiyoshi Nabekura en el dibujo, aunque en sus primeras historias no tenía ningún ayudante. Sólo lo solicitaba cuando veía demasiado justos los plazos de entrega.

Noriko tiene mucho aprecio por sus personajes más antiguos, por lo que éstos reaparecen en otras historias con desarrollo similar a las anteriores. Por lo que respecta a sus "villanos", nunca los mataría o dejaría demasiado maltrechos, sino que buscaría una alternativa para ellos, una manera de hacerles cambiar para que tengan un final feliz en sus historias. También hay personajes que le preocupan, sobre todo los secundarios, ya que al tener un tiempo más limitado de aparición no tiene tiempo de desarrollarlos tanto como quisiera.

Para ella sus mangas son como "un campo de sueños" en el que puede expresar todo aquello que no alcanza a describir con palabras.



















Ha! Ha! Ha!
¿qué os parece
mi pedazo de
robot gigante,
eh?
Lo he hecho
durante las
vacaciones!

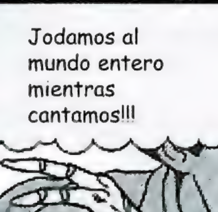
Es el Atomic
Rex
Sugekoma
Franken!!
Alex SF para
los amigos

Aahhh!!!!

A-
atomic...



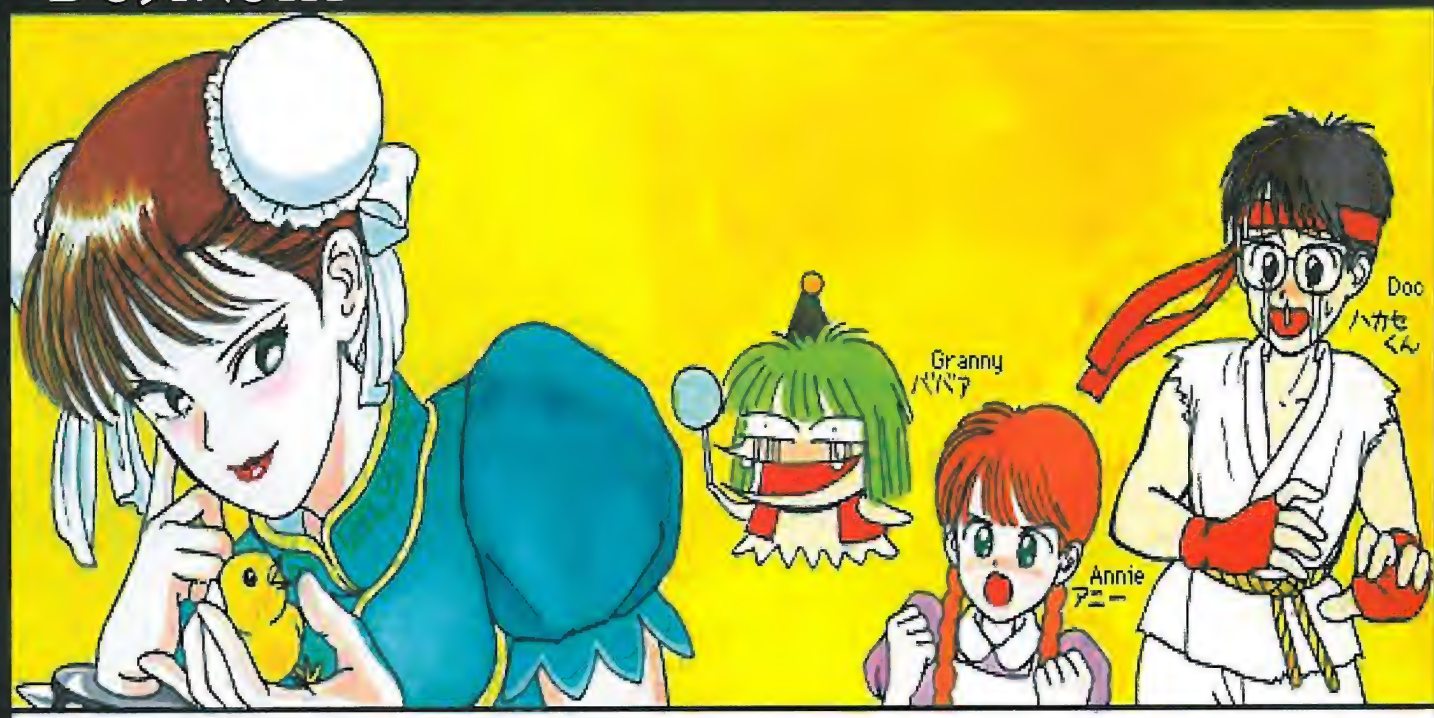








Amusement Kids















はだし









Y todos se vuelven locos por mí!
Las salas de videojuegos son mi vida!
¿Cual es el senti do de tu vida?
Estoy aquí para eso!
O. K.
. La inscripción cuesta 2.0002. Paga y haz cola...
¿Como se llama realmente el torneo?
Sutto Tu.
Apreciados participantes, paren de aporrearse en plena calle, que bloquean el paso! Moved el culo!
Venga!
Tú me has metido en esto!
Está bajo el shock de haber sido engañado.
Listos para el primer round!
Doc hecho pedazos!
Vs.
La repartidora de un restaurante pekinés!
BORO
Ha ha ha ha
Qué tío tan patético!
No voy a mostrar todo mi poder en este combate.
El resultado está cantado!
Días de viento y tormenta no han podido impedir que desarrolle mis músculos bajo estas medias de Seiko Hashimoto (famosa ciclista japonesa).
Ya te veo en el suelo!
Hey, hermana! Que no estás en el Dragon BallZ! así que corta el rollo...



























Amusement Kids







Entran en juego los restantes luchadores!





















KODOMO NO HI

(DÍA DE LOS NIÑOS)



ILUSTRACION ORIGINAL DE SHOZO SOMEKAWA



El día de los niños se declaró fiesta nacional en Japón en 1948.

ORACIÓN

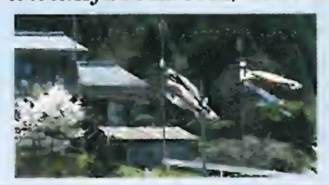
La mayoría de las fiestas japonesas van ligadas a la religión, y ésta no es ninguna excepción.
Al final del día, la família tomará un baño con hojas de lirio para alejar los malos espíritus.
SHICHI GO SAN (SIETE, CINCO, TRES)
Esta fiesta que se celebra el 15 de Noviembre está estrechamente relacionada con *Kodomo no hi* , ya que los protagonistas también son los niños. Los niños de 15 años, las niñas de 7 años y, los niños de 5 años y las niñas de 3 años son llevados a los templos del barrio vestidos al modo tradicional para rezar por su crecimiento y salud.

LA SEMANA DORADA

Todos sabemos que los japoneses son muy trabajadores y que disponen de poquísimas vacaciones. La semana dorada es una excepción, ya que, casualmente coinciden varias fiestas nacionales en 7 días:
29 de Abril: Midori no Hi (Día Verde).
3 de mayo: Kenpo Kinenbi (Día de la Constitución).
4 de mayo: Kokumin no kyujitsu (Día Intermedio, un puente, para entendernos)
5 de mayo: Kodomo no Hi (Día de los niños)
La semana dorada es el período de fiesta más importante después de Año Nuevo, por lo que muchos japoneses aprovechan esos días para viajar. Durante la semana dorada las calles están mucho más vacías...

CATÁLOGO DE KOINOBORI EN INTERNET

Incluso algo tan tradicional como las carpas del día de los niños está en la red. El fabricante,Yamashita, situado en la prefectura de Kagawa, nos ofrece un variado catálogo y un sistema de venta por e-mail de sus productos. He aquí algunos de ellos.
Su url es:
http://www.nyzoom.com/koinobori



Conocida también con el nombre de *Tango no Sekku* o como *Shobu no Sekku*. La tradición hace exponer durante la festividad los *koinobori* o carpas que se exhiben en los tejados de cada casa, por orden de arriba a abajo: el padre, la madre y los hijos.
Algunas famílias exponen también los *kabuto* (armaduras tradicionales de guerra de talla infantil), con la esperanza de que sus hijos crezcan sanos y fuertes, como los guerreros. En este día se consumen los *kashiwamochi* , (dulces de arroz rellenos con judías rojas envueltas en hojas de roble) y los chimaki (dulces de arroz envueltos en hojas de bambú).

ANTECEDENTES

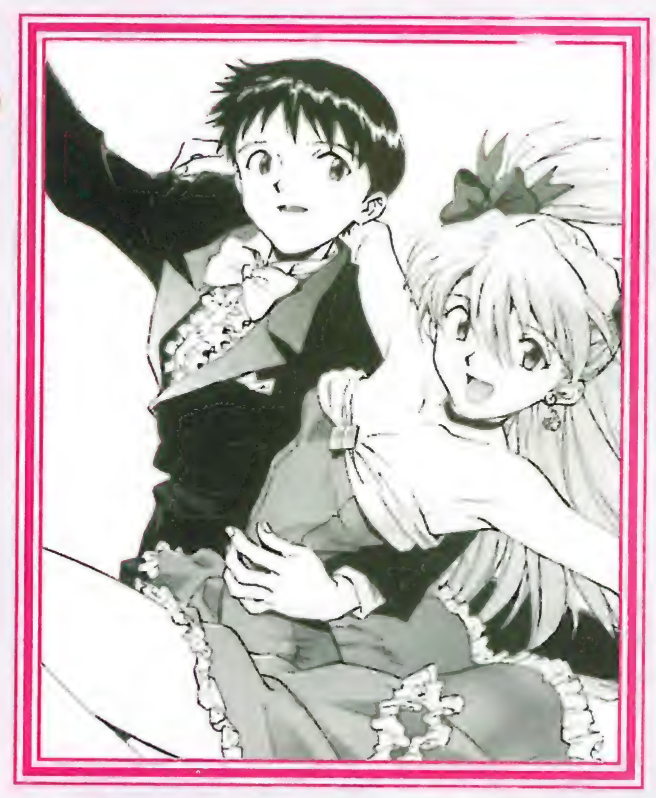
El origen de la fiesta se encuentra en China, el año 839. Un 5 de mayo, se colocaron plantas medicinales en los tejados para alejar la mala suerte. Cuando esta costumbre llegó a Japón, los japoneses usaron *Shobu* (lirios) en lugar de plantas medicinales, ya que ellos los usaban para alejar el infortunio y los malos espíritus.

Durante el siglo XII, la costumbre se extendió a las clases guerreras y éstas asociaron los *Shobu* a la victoria en la batalla. Los guerreros extendieron la práctica de exhibir las pequeñas armaduras y de regalárselas a los niños. En el período Edo (1.600-1.868) se empezaron a regalar carpas (son como cometas de tela cilíndricas pintadas de colores que simbolizan la forma del pez) a los niños. ¿Pero, por qué carpas? Cuenta una antigua leyenda china que si una carpa atraviesa el Río Amarillo entero en dirección contraria a la fluidez de las aguas, ésta se convertirá en un dragón. Esta carpa simboliza la esperanza de que todos los niños crezcan sanos y fuertes.
En este día los padres marcarán la altura en cm. de sus hijos en un espacio de la casa especialmente reservado para ello.
Actualmente, la mayoría de los japoneses viven en apartamentos, no en casas y exhiben pequeñas carpas y miniaturas de *kabuto* dentro de sus viviendas.

JAPÓN

SHIN SEKI EVANGELION VOL. 4

El cuarto volumen del manga de Evangelion narra la aparición de Asuka. Cómo conoce a Shinji Hikari en una sala de videojuegos en la que protagoniza una pelea y cómo actúa en Nerv, donde acaba de llegar. El atónito Shinji no puede creer que una chica como ella vaya a ser su compañera. Increíble! Debido a la mala coordinación que Asuka y Shinji llevan desde el principio (chocan entre ellos mientras pilotan sus respectivos Evas), Misato les hará marcar unos pasos de baile, cuya coreografía deberán reflejar en combate a la perfección...Shinji y Asuka, buena suerte!

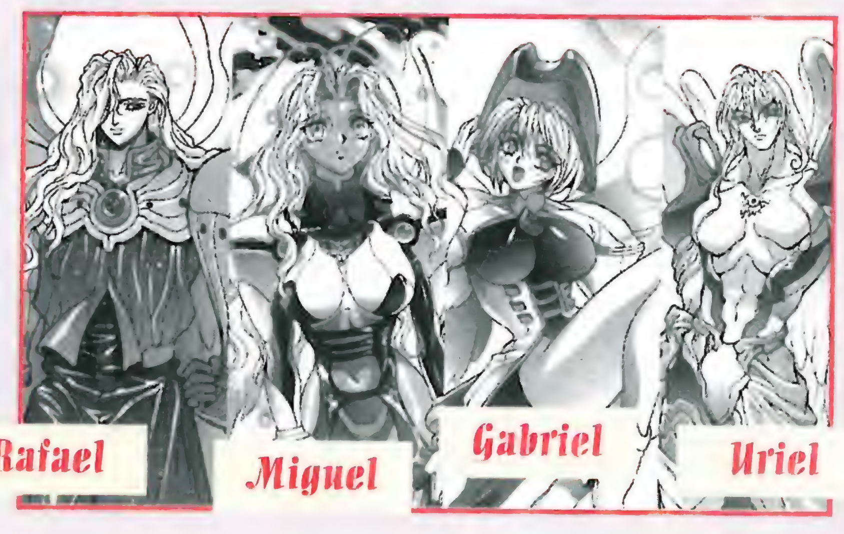






BASTARD VOL. 19

Kazushi Hajiwara y el Studio Loud en School nos obsequian una vez más con otra entrega de Bastard!
Con un grafismo cada vez más impresionante y con un guión cada vez más enrevesado, veremos a Dark Schneider luchando contra Devil (el Demonio). Después de superar un malentendido con el arcángel Uriel (gracias a la intervención del arcángel Rafael), DS luchará junto a los cuatro arcángeles para derrotar a Devil.



MANGA NEWS





Masakazu Katsura



Itsuki e Ichitaka

I"S VOL.4

Siguen el buen humor, los malentendidos, alegría y desengaños de nuestro trío preferido: Iori, Itsuki e Ichitaka. Continuando con su rol de portadas espectaculares con un realismo todavía más acentuado, Katsura nos hace patente su contínua evolución. En este volumen entra en escena un nuevo personaje, el hermoso (no hay otra palabra) y rubiales Koshinae, que se lleva muy bien con Iori.





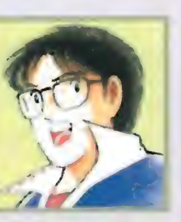


INU YASHA VOL.4

Inu Yasha confirma su continuidad con la aparición de este cuarto volumen. Rumiko Takahashi prosigue el desarrollo de esta serie que podría ir para largo.
La bella Kagome ha caído en las garras del malvado Manten (secuaz número uno del demoníaco On). Inu Yasha luchará con On, pero no puede evitar que kagome arda en llamas a causa de un ataque de On (después de que Inuyasha haya matado a Manten para salvar a Kagome). Alguien sacrificará su vida para salvar la vida de kagome. ¿Quién será?.











CAPTAIN TSUBASA VOL.18

La final del campeonato mundial está a punto de llegar a su fin. Tsubasa Ozora ("Oliver")& Cía. sufrirán sangre, sudor y lágrimas para llevarse la Copa del Mundo (que bien iría de fondo para este volumen la canción que se ha compuesto para el mundial de Francia de este año que interpreta Ricky Martin).
El final de esta afamada serie nos sorprende con un Tsubasa fichado por el...Barça! y con un Kojiro Hyoga (Mark Lenders) fichado por el Juventus! (¿os imagináis a semejantes elementos jugando en nuestra liga futbolística?). En segundo plano el brasileño Carlos (último rival de Tsubasa) ficha por el Madrid. No podía ser un final más increíble, y de postre boda. ¿Quién se casa con quién? Pues Tsubasa y Yukari ("Patty").



DRAGON QUEST VOL.2

Nuestro viejo conocido Masaomi Kanzaki nos sorprende con este manga de la famosa saga Dragon Quest. Hay un cambio muy radical en el estilo y en el dibujo que no deja de desconcertar al que haya visto obras anteriores de este autor (Xenon, Kaze), aunque hay que reconocerle a Kanzaki que de vez en cuando deja entrever su genialidad en forma de magníficos fondos y de hermosos caballeros andantes, todo hay que decirlo.



X VOL.10

Este cuarteto de mujeres maravillosas siguen en la brecha con obras como Clover, Wish, Card Captor Sakura o Clamp Gakuen Meitantei.
El presente volumen de X nos deleita con su magnífico dibujo y con un desarrollo de la trama argumental cuya tensión no cesa ni un sólo segundo. Hinoto y Kamui Shirô se encuentran y consiguen unir sus mentes por un momento. Mientras, Fuma, como reflejo de kamui parece unirse a la malévola kanoe.
Los dos bandos al completo se miran por fin cara a cara...¿Qué ocurrirá?



ESPAÑA

Este mes reseñamos las novedades de Planeta de Agostini.

EXPLORER

Guión y dibujo: Kunihiko Tanaka
Libro de 176 páginas. Blanco y negro.
P.V.P. 1.495,- ptas.

Hace mucho tiempo, existió una poderosa civilización mágica, que llegó a controlar todo el mundo hasta que un feroz conflicto destruyó por completo su cultura. Muchos años después, la gente ha olvidado tanto este pasado glorioso como los poderes mágicos que una vez dominaron el mundo... Pero no todos han enterrado el pasado. Algunos, como Fam e Thnlie, se atreven a buscar entre las ruinas el rastro perdido de la magia. A estos aventureros se les llama Ruin explorers.

DETECTIVE CONAN

Guión y dibujo: Gosho Aoyama.
Serie de 6 tomos.
184/192 páginas. Blanco y negro.
P.V.P. 1.195,- ptas.

Shinichi Kudo es un genio. Con sólo 17 años, su desmedido amor por las novelas de misterio le ha llevado a convertirse en un excelente detective, que a menudo colabora con la policía. Pero un día la mala suerte se cruza en su camino. Durante un paseo con su novia, unos hombres misteriosos le descubren espiándoles y deciden envenenarle. Pero Sinichi no muere, el veneno tiene un inesperado efecto secundario y le convierte en un niño de seis años. Acaba de nacer Conan Edogawa, el detective más joven del mundo.

DRAGON HALF 2

Guión y dibujo: Ryusuke Mita.
Serie de 8 números.
Tomo de 96 páginas. Blanco y negro.
P.V.P. 595,-ptas.

Mink es una chica muy especial. Su padre, Rouce, es un caballero y su madre, Mana, es una dragona, así que Mink tiene cuernos, colas y alas de dragón. Además, Mink está enamorada de Dick Saucer, el caballero cantante (qué cosas), pero Saucer cree que Mink es un dragón del todo, y sólo piensa en matarla. Para sacarle de su error, Mink decide hacer alguna hazaña heróica, como reunir los objetos sagrados y enfrentarse al Gran Diablo... que además posee una poción mágica capaz de transformar a Mink en humana. ¡Vuelve Dragon Half, el manga de fantasía más esperado!

GEOBREEDERS

Guión y dibujo: Akihiro Itoh.
Serie de 8 números.
Nº1: 64 páginas. Blanco y negro.
P.V.P. 395,- ptas.

Para Yoichi Taba era un día importante. Después de mucho tiempo intentando encontrar un empleo fijo, cuando se presentó en la empresa de seguridad Kagura, estaba decidido a que todo fuera bien. Lo malo es que no contaba con que la "seguridad" de la que la empresa se ocupa es la del planeta Tierra, y en su primer día de trabajo descubrirá por qué. Hay una raza de misteriosos felinos metamórficos dispuestos a crear problemas, empezando por la empresa Kagura. ¡Será un primer día de trabajo inolvidable!

Comentario

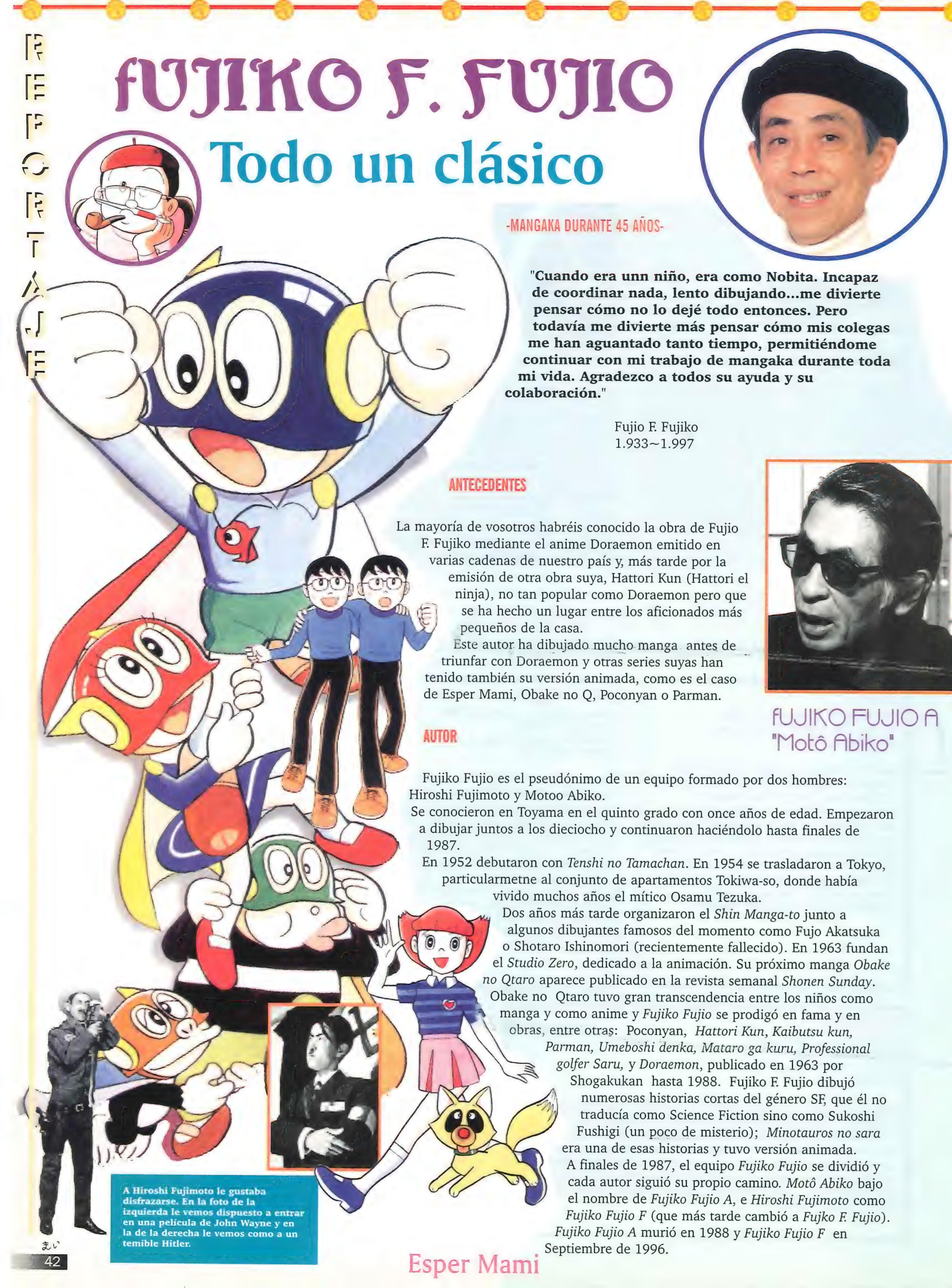
DRAKUUN

Guión y dibujo: Johji Manabe
Serie de 8 números.
Nºs 1~2. Blanco y negro.
P.V.P. 425.-ptas.

Johji manabe tiene ese "nosequé" que nos engancha a sus historias. Drakuun no es una excepción. A lo largo de esta edición de 64 págs. se nos cuentan las desventuras de la princesa Karla, cuya misión consistirá en intentar destronar al tirano Emperador que pretende controlar el continente Griffell, donde se encuentra el reino de Ledomiam, país regentado por karla y por su hermana Rosalía.
Chica obligada a huir viajando errantemente para escapar de un tirano acompañada de dos individuos...uhm...puede recordar a Caravan Kidd (también de Manabe), que esperamos ver publicada algún día en este país.

FUJIKO F. FUJIO

Todo un clásico



-MANGAKA DURANTE 45 AÑOS-

"Cuando era unn niño, era como Nobita. Incapaz de coordinar nada, lento dibujando...me divierte pensar cómo no lo dejé todo entonces. Pero todavía me divierte más pensar cómo mis colegas me han aguantado tanto tiempo, permitiéndome continuar con mi trabajo de mangaka durante toda mi vida. Agradezco a todos su ayuda y su colaboración."

Fujio F. Fujiko
1.933~1.997

ANTECEDENTES

La mayoría de vosotros habréis conocido la obra de Fujio F. Fujiko mediante el anime Doraemon emitido en varias cadenas de nuestro país y, más tarde por la emisión de otra obra suya, Hattori Kun (Hattori el ninja), no tan popular como Doraemon pero que se ha hecho un lugar entre los aficionados más pequeños de la casa.

Este autor ha dibujado mucho manga antes de triunfar con Doraemon y otras series suyas han tenido también su versión animada, como es el caso de Esper Mami, Obake no Q, Poconyan o Parman.

AUTOR

Fujiko Fujio es el pseudónimo de un equipo formado por dos hombres: Hiroshi Fujimoto y Motoo Abiko.

Se conocieron en Toyama en el quinto grado con once años de edad. Empezaron a dibujar juntos a los dieciocho y continuaron haciéndolo hasta finales de 1987.

En 1952 debutaron con *Tenshi no Tamachan*. En 1954 se trasladaron a Tokyo, particularmetne al conjunto de apartamentos Tokiwa-so, donde había vivido muchos años el mítico Osamu Tezuka.

Dos años más tarde organizaron el *Shin Manga-to* junto a algunos dibujantes famosos del momento como Fujo Akatsuka o Shotaro Ishinomori (recientemente fallecido). En 1963 fundan el *Studio Zero*, dedicado a la animación. Su próximo manga *Obake no Qtaro* aparece publicado en la revista semanal *Shonen Sunday*. Obake no Qtaro tuvo gran transcendencia entre los niños como manga y como anime y *Fujiko Fujio* se prodigó en fama y en obras, entre otras: Poconyan, *Hattori Kun, Kaibutsu kun, Parman, Umeboshi denka, Mataro ga kuru, Professional golfer Saru,* y *Doraemon*, publicado en 1963 por Shogakukan hasta 1988. Fujiko F. Fujio dibujó numerosas historias cortas del género SF, que él no traducía como Science Fiction sino como Sukoshi Fushigi (un poco de misterio); *Minotauros no sara* era una de esas historias y tuvo versión animada.

A finales de 1987, el equipo *Fujiko Fujio* se dividió y cada autor siguió su propio camino. *Motô Abiko* bajo el nombre de *Fujiko Fujio A*, e *Hiroshi Fujimoto* como *Fujiko Fujio F* (que más tarde cambió a *Fujko F. Fujio*). *Fujiko Fujio A* murió en 1988 y *Fujiko Fujio F* en Septiembre de 1996.

A Hiroshi Fujimoto le gustaba disfrazarse. En la foto de la izquierda le vemos dispuesto a entrar en una película de John Wayne y en la de la derecha le vemos como a un temible Hitler.



Doraemon
Vol 1~45



Parman
Vol 1~7



Kiyeretu's
Encyclopedia
Vol 1~3

The Laughing
Businessman
Vol 1~20

Shadows Shokai
Henkiro
Vol 1~5



Mr Monster
Vol 1~13



Obake no Qtaro



El Anime



Doraemon



Chinpi



Esper Mami



Parman



Obake no Qtaro

Poconyan



Anime





Game

Goods

Al final del opening de la serie de TV, aparece una máquina "tragaperras" de Pokonyan. Esta divertida imagen se ha convertido en una máquina real que regala deluxe cards de la serie si sacas la combinación ganadora. Curiosa y cara manera de coleccionarlas!



Doraemon

Aunque parezca que no haya nada por decir de Doraemon que no sepamos, vamos a hacer un punto y a parte para hablar de los aspectos de esta obra que quizá nos han pasado por alto. Fujiko F. Fujio empezó a dibujar Doraemon a los 36 años en 1970.
Se han publicado 400 capítulos recopilados en 45 volúmenes y se han realizado más de 15 películas de animación. En Japón, hoy, Doraemon se ha convertido en personaje nacional.

La Historia

Doraemon es un gato-robot del siglo XXII que no tiene orejas porque se las comieron las ratas (de las que huye desde entonces). Originalmente tenía la piel amarilla, pero se le volvió azul a causa de la mordedura de las ratas. Mide 1m29cm y pesa 129 kg. Lleva un bolsillo dimensional en su estómago del que puede salir casi cualquier cosa. Su plato preferido es el dorayaki y tiene una hermana menor, Dorami.
Llega a la casa de Nobita Nobi en la época actual para evitar el infortunio que sufrirán los descendientes de Nobita a causa del carácter pasivo de éste.
Doraemon vivirá en casa de Nobita y le ayudará en todos los problemas cotidianos que éste pueda tener (las palizas de Jaian, el matón del barrio, los chivatazos del repelente burgués Suneo...).
Nobita se acostumbra a los inventos del futuro de Doraemon y ya no sabe resolver sus problemas sin ellos (y Doraemon ya no sabe qué hacer con el desastre de Nobita).

Cronología

Enero	1970	Shogakukan publica la primera edición de Doraemon.
Abril	1973	Nihon TV empieza a emitir el anime hasta setiembre del mismo año.
Agosto	1974	El manga de Doraemon llega al millón de ejemplares vendidos.
Abril	1977	La revista infantil Korokoro comics, que incluye el manga de Doraemon, edita su primer ejemplar.
Febrero	1979	Las ventas suben a los 30 millones de ejemplares vendidos.
Abril	1979	Korokoro comics pasa a ser mensual
		TV Asahi empieza a emitir la segunda parte del anime en capítulos de 10 min.
Diciembre	1979	El capítulo especial Nobita no Kyouryu se publica en Korokoro comics
Marzo	1980	Se emite el OVA Nobita no Kyouryu.
Enero	1981	La cifra de ventas del manga llega a los 40 millones de ejemplares.
Marzo	1981	Se emite el OVA Nobita no uchu kaitakushi.
Julio	1981	Se emite el OVA Boku, momotaro no nannanosa.
Agosto	1981	La serie de anime empieza a emitirse en Hong Kong.
Marzo	1982	Se emite el OVA Nobita no daimakyou.
Setiembre	1982	El manga y el anime de Doraemon llegan a Tailandia con éxito.
Octubre	1982	Doraemon llega a Italia y a nueve paises de Sudamérica.
Marzo	1983	Se emite el OVA Nobita no kaitei kiganjou.
Marzo	1984	La cifra de ventas alcanza los 50 millones de ejemplares vendidos.
		Se emite el OVA Nobita no makai daibouken.
Junio	1984	Se publica el capítulo especial Donjara mura no Hoi en Korokoro comics
Marzo	1985	Se emite el OVA Nobita no little star wars.
Marzo	1986	Se emite el OVA Nobita no tetujin heidan.
		Doraemon llega a China.
Marzo	1987	Se emite el OVA Nobita no ryuu no kishi.
Marzo	1988	Se emite el OVA Nobita no parallel Saiyuki.
Setiembre	1988	El OVA Nobita to ryuu no kishi recibe el premio de la Japan Animation.
Marzo	1989	Se emite el OVA Nobita no Nippon tanjou.
		Se celebra el Doraemon Festival.
Julio	1989	Doraemon llega a Indonesia.
Marzo	1990	Se emite el OVA Nobita to animal planet.
Marzo	1991	Se emite el OVA Nobita no Dorabian night (galardonada en Noviembre del mismo año.)
		Se celebra el Doraemon Festival en el teatro Takarazuka.
Marzo	1992	Se emite el OVA Nobita to kumo no ooku.
Mayo	1992	Se construye el coche solar "Soraemon" para la carrera de coches solares de suzuka.
		Las ventas del manga llegan a los 80 millones de ejemplares vendidos.
Julio~Diciembre	1992	Doraemon llega a Brasil, Singapur y Rusia.
Marzo	1993	Se venden 1 millón de copias pirata en Vietnam.
Marzo	1994	Se emite el OVA Nobita no mugen sankenshi.
Setiembre	1994	Se celebra el 25 aniversario de Doraemon como "Día de Doraemon" (3 de Setiembre).
Abril	1995	Se emite el OVA Nobita no sousei nikki.
Febrero	1996	Se emite el OVA Nobita to galaxy express.
Marzo	1996	Se edita y agota el volumen 45 del manga.
Setiembre	1996	Fujiko F. Fujio muere a los 62 años (23 de Setiembre).
Febrero	1997	Shogakukan edita el libro "Fujiko F. Fujio's world".
Marzo	1997	Se emite el OVA Nobita no nejimaki city boukenki.
Julio	1987	Shogakukan edita el libro "Dorae-bon".
Diciembre	1997	Shogakukan edita el libro "Do Ra Karuto".
Marzo	1998	Se emite el OVA Nobita no nankai dai boken.

Dora Globo

Todas las series de anime disfrutan de variado merchandising: camisetas, cubiertos, juguetes, puzzles, peluches, todo tipo de cards...pero todavía no habíamos visto ninguna que tuviera un globo aerostático!



Dora Móbil

Además de original, el Dora-móbil bautizado con el nombre de "Soraemon" es ecológico ya que funciona con las placas solares que lleva adheridas a la espalda. Este singular transporte se construyó a partir del diseño original de Fujiko F. Fujio.



ROMANCE SYMPHONY
de Chiho Saitô (Autora de Utena)



ROMANCE SYMPHONY:
La musicalidad y la belleza hechas imagen.

Que Chiho Saitô no saltó a la fama de la noche al día se hace patente en dos aspectos: en primer lugar, tiene en su haber la serie de obras que publicó en su día en la colección Flower Comics de Shogakukan (detalladas en el reportaje de Utena, págs. 7~12) previas al gran boom que ha supuesto Shôjo Kakumei Utena, así como sus participaciones en Chao (una revista semanal de Shogakukan) y en la revista como Shôjo Weekly Comic. El segundo aspecto es sin duda este libro de ilustraciones de la autora, con el que demuestra que tras su debut como profesional fue afianzándose y tomando un público fiel al que seguramente esté destinado el art-book.
Publicado por Shogakukan en febrero del '94, el Romance Simphony nos muestra a lo largo de sus 60 páginas la práctica totalidad de las ilustraciones de la autora. Es un libro de arte de mucha calidad que incluso en los dos meses posteriores tuvo dos reediciones más.

Contenido

Respecto a su contenido, los dibujos que aquí se compilan, son ilustraciones de sus mangas más populares en Japón como *Kakan no Madonna* (La Madonna de la guirnalda), *Mô hitori no Marionette* (Una marioneta más) , *Embu kyoku wa shiroi dress de* (Vals con un vestido blanco), *Koi Monogatari* (Una historia de amor)...entre otras. También contiene algunas ilustraciones en las que estaba trabajando en ese momento, como las portadas de los cd´s de Hitomi Fujimoto inspirados en las historias *Koi Monogatari*, *Yume box* (Caja de sueños) y *Cristmas kiss* , así como dos ilustraciones más que hizo para la historia *Harukanaru kimi ni yosete*.

Estilo y técnica

Chiho Saitô demuestra que ya desde un principio empezaba a tener un estilo muy definido que sin duda se perfila cada vez más









con la mayor calidad de sus obras más recientes. En cada apartado encontramos el nombre relacionado con la música o con un baile como contrapunto del título de la serie a la que pertenecen las ilustraciones: Grand Opera, Tango, Vals, Rapsodia ... son algunos de ellos. Encontramos a caballeros vestidos al estilo Romeo y Julieta, atractivos enmascarados, escenas románticas, y algún que otro dibujo graciosillo. En cuanto a la técnica, mezcla tanto la acuarela con el pastel con unos toques de gouache y de aerógrafo consiguiendo un colorido equilibrado pero muy rico (ay, si la autora de *Boku no chikyû wo mamotte* (Please save my earth) los combinara igual! tendría mucha más calidad) .

Además...

En un segundo término hay una entrevista cara a cara de la autora Chiho Saitô con Hiromi Fujimoto y unas tiras cómicas a todo color, dibujadas por la misma Saitô a modo de parodia en que ella misma aparece junto con los personajes preferidos de sus obras. Y a continuación en sus últimas páginas algo de gran interés, bajo las reproducciones de las imágenes monocromas que representan las ilustraciones encontramos los comentarios que Saitô hace sobre cada una, sus impresiones y su explicación de la fuente de inspiración de cada dibujo.
Como punto final un mensaje de la autora para los lectores en el que demuestra que le alegraba mucho la posibilidad de publicar juntas todas sus ilustraciones. Pero también comenta que el ritmo al que tiene que dibujar es muy poco duro.
En todo caso, ánimo Saitô sensei!

Conclusión:

Muy recomendable para todo amante del Shôjo manga de calidad, para los que busquen imágenes bellas y para los admiradores de la autora en cuestión . Totalmente imprescindible y además, tiene un precio bastante asequible: de 1.980 Yenes.

Bárbara Pesquer

Japonet

JAPONET





Literalmente, Japonet es una academia virtual. Ofrece cursos de japonés desde el nivel más básico para todo aquél que no tiene alcance a una academia o que no pueda acudir a ésta por falta de tiempo. Además de ahorrarte desplazamientos, aprender en casa resulta más económico desde el punto de vista de las tarifas que pueda tener cualquier academia, claro.

Su website nos ofrece en su menú principal las novedades que incorporarán al curso'98, una explicación sobre su método de enseñanza y del programa que siguen, una sección de FAQ (siglas de Frequent Asqued Questions, o sea preguntas más comunes que se puedan hacer sobre un tema determinado), sus tarifas y un formulario de inscripción para realizar el curso.

El curso está dirigido a principiantes o a gente con nociones muy básicas del idioma japonés y se contrata por lecciones, no por años o meses. Al inscribirse en Japonet, el alumno recibe un CD-Rom que incluye las lecciones 1 y 2 , el visor de Word97, una introducción al idioma, el procesador de texto JWP, pequeños programas para aprender los silabarios hiragana y katakana y un diccionario electrónico japonés-inglés, inglés-japonés (les animamos a que incorporen uno japonés-español., español-japonés). Puedes visitarles en su url:

URL: http://www.angelfire.com/biz/japonet

Mr. Kanji

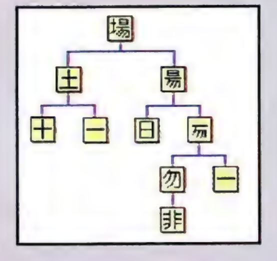


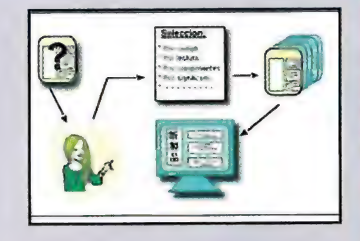
Bienvenidos al primer programa español para aprender kanji. Damos la enhorabuena a sus creadores/programadores por la iniciativa, ya que hasta ahora la gran mayoría de las aplicaciones existentes relacionadas con el tema del idioma japonés estaban en inglés.

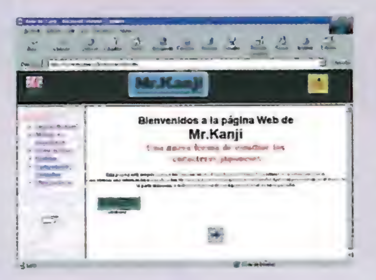
El programa contiene una base de dato con más de 2.000 kanjis y 11.000 palabras distribuidas en más de 50 grupos temáticos, por lo tanto puede ser utilizado por estudiantes de todos los niveles.

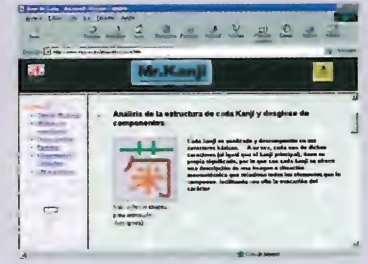
El sistema de aprendizaje es bastante acertado, ya que se realiza un desglose completo de cada kanji por lectura del carácter, por significado, por radical, número de trazos y referencias de otros kanjis.

El programa requiere el entorno MS DOS y un equipo PC 486. Ocupa 2,2 MB de espacio en disco y puedes adquirirlo a través de su url:





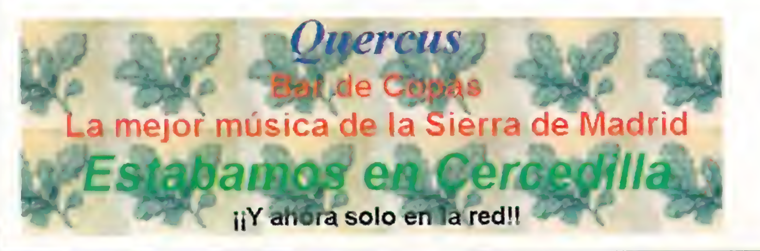




URL: http://www.ingenia.es/jespinosa/spa/

Quercus

URL: http://www.personal.redestb.ess/Darkover/quercus



El bar de internet perteneciente a un antiguo local de Madrid.

Gorinkai

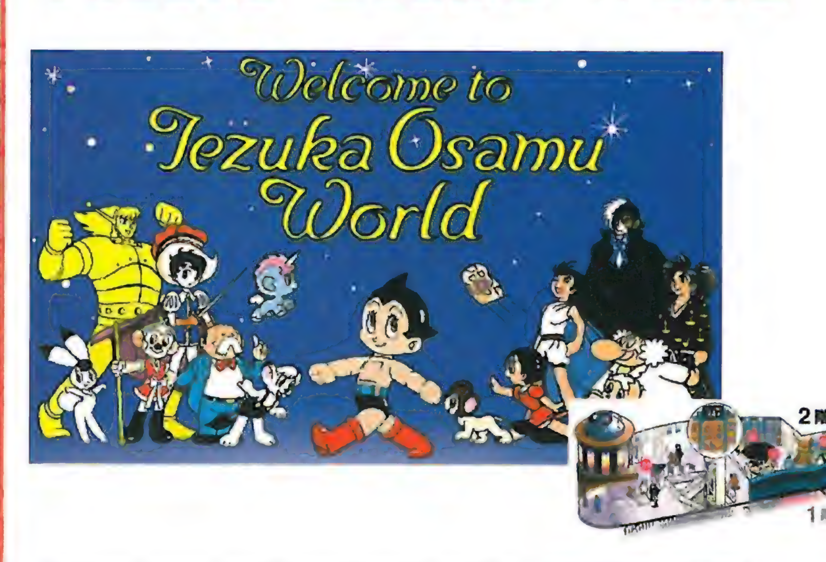


Aficionados a las artes marciales y a la cultura japonesa, es ta es vuestra página. Juan Antonio Rivas González nos explica todo lo que debemos saber sobre las artes marciales más conocidass, y nos ofrece enlaces relacionados con el idioma japonés.
Una sección de FAQ, comentarios sobre célebres películas y unas notas sobre el autor completan esta página ya de por sí interesante.

Su url:

URL: http://www.arrakis.es/~queno/gorinkai.

Tezuka Osamu World









Este mes hemos querido acabar esta sección con la web oficial de Osamu Tezuka, clásico entre clásicos que ostenta el tículo de "papá" del manga, por decirlo de alguna manera cariñosa.
Al acceder a su página, la opción "World map" nos introduce al auténtico menú, en el que picando en los iconos que aparecen en la ilustración accedes a las diversas partes de la web: la guía de la "ciudad" virtual de Osamu Tezuka, el museo manga, el club de fans, el merchandising, el tablón de mensajes...
Accediendo a cada una ellas, encontraréis ilustraciones de Tezuka que os irán guiando durante todo el recorrido. Encontraréis biografías, listados y descripción de toda su obra datada cronológicamente...
Os recominedo que le echéis un vistazo al Film Center, en el que entre otras películas, encontramos Jungle Emperor Leo (la historia, el guión, la producción...). La web está en japonés, pero las imágenes merecen la atención de cualquier otaku que valore un clásico de talla tan alta como el maestro Tezuka.

Su url:

URL: http://www.tezuka.co.jp





JAPÓN





LD

1. **Mata mata Cyber Marionette J act-1**; 5.000 ¥
2. **Taihô Shichauzô vol.9**; 6.000 ¥
3. **Slayers Try vol.5**; 6.600 ¥
4. **Shin Tenchi Muyô! TV-5**; 5.500 ¥
5. **King of braves Gaogaigar s-5**; 6.800 ¥
6. **Shôjo Kakumei Utena: L´Apocalypse:3**; 6.600 ¥
7. **Rurôni Kenshin: LD Box 2**; 22.000 ¥
8. **Clamp Gakuen Tandeidan vol.4**; 5.000 ¥
9. **Shamanique Princess vol.5**; 5.80 ¥
10. **Nôtredame no Kane**; 4.700 ¥

VIDEO

1. **Mahô no Takyûbin** (Kiki´s Delivery Service); 4.500 ¥
2. **Tonari no Totoro**; 4.500 ¥
3. **Kaze no Tani no Nausicäa**; 4.500 ¥
4. **Mata mata Cyber Marionette J Act.1**; 5.000 ¥
5. **Nôtredame no kane** (La campana de Nôtredame); 4.500 ¥
6. **Clamp Gakuen Tanteidan vol.4**; 6.600 ¥
7. **Mimi wo sumaseba**; 4.500 ¥
8. **Ginga Eiyu Densetsu (Héroes en la Galaxia) vol.1**; 1.600 ¥
9. **Yakumo tatsu (shita maki);** 5800 ¥
10. **Slayers Try vol.5**; 6.600 ¥



CD-SINGLES

1. **1/3 Junjô na Kanjô** (Rurôni Kenshin) - Siam Shade; 1.020 ¥
2. **Mezase Poke Monster** (Pocket Monster) - Kaori Matsumoto; 1.020 ¥
3. **Living Daylights** - Two-Mix; 1.020 ¥
4. **Niji (Rurôni Kenshin-Gekijôhan)-L´arc-en-ciel;** 1.020 ¥
5. **Ame nochi Special** - Mariko Kôda; 1.020 ¥
6. **Mononoke Hime**; 700 ¥
7. **Hyôryûha**- Hekiru Shiina; 1.020 ¥
8. **Meet again**- Laputa; 1.020 ¥
9. **Friends -Jikû wo Koete** - Linn Minmei y Milenne Genius; 1.020 ¥
10. **Eien no Mirai**- Animetal; 816 ¥

GAME

1. **J league ProSakkâClub wo Tsukurû** – Sega; 5.800 ¥
2. **Devil Samanâ World Hakers** – Atlas; 5.800 ¥
3. **X-Men vs. Street Fighter** - Capcom; 7.800 ¥
4. **Game Hakken!! Tamagotchi 2** – Bandai; 4.280 ¥
5. **Galop Racer 2** – Tekumo; 5.800 ¥
6. **Minna no Golf** – SCE; 4.800 ¥
7. **DiDi-Congreshing** – Makatengu; 6.800 ¥
8. **Pocket Monster (Sen)**- Makatengu; 3.900 ¥
9. **Pocket Monster (Akai)**- Makatengu; 3.900 ¥
10. **Shite Quiz My Angel**- Namco; 5.800 ¥

MANGA

1. **Shin Seki Evangelion nº4** - Yoshiyuki Sadamoto, Kadokawa Shoten
2. **Hana Yori Danshi nº18** - Shueisha
3. **Kaneda Isshonen nº26**- Satô Fumiya, Kôdansha.
4. **Monster nº7** - Shogakkan
5. **Inu Yasha nº4** - Rumiko Takahashi, Shogakkan
6.**Yakumo Tatsu nº8** - Hakusensha
7. **Ghost Sweeper Mikami nº28** - Shueisha
8. **Kodomo no Omocha nº7** -Shueisha
9. **I´s nº4**- Masakazu Katsura, Shueisha
10. **Arms** -Shogakkan.
11. **Shinseki Evangelion Geki**, Air, Newpypehen, Kadokawa Shoten
12. **Erioka yori Ai wo Komete nº22**, Akita Shôten
13. **Oishî Kankei nº11**,Shueisha
14. **Jojo no kimyôna Bôken,** Hirohiko Araki, Shueisha.
15. **Rurôni Kenshin nº17**, Watsuki Nobuhiro, Shueisha.



Izquierda: Inu Yasha. Derecha: Hana Yori Dansi.

PERSONAJES

Los chicos



1. Shinji Ikari
(Shin seki Evangelion) 10,6



2. Kenshin
(Rurôni Kenshin) 7,8



3. Moskiton
(Master Moskiton 99') 5,0



4. Gatz
(Kenfu Denseki Berserk) 4,2



5. Kaworu Nagisa
(Shin seki Evangelion) 4,2



6. Hiro Yui
(Shin Kidô senki Gundam W) 2,6



7. Gourry Gabliev
(Slayers Try) 3,6



8. Xellos Priest
(Slayers Try) 2,6



9. Sâji
(Virus Buster Serge) 2,0

10. Akito Tenkawa
(Nadesiko) 2,0

Las chicas



1. Utena Tenjô
(Shôjo Kakumei Utena) 13,0



2. Rei Ayanami (Shin Seki Evangelion) 9,2



3. Akiri Kanzawa
(Battle Athletic) 6,4



4. Sôryû Asuka Langley
(Shin seki Evangelion) 6,2



5. Lina Inverse
(Slayers Try) 6,0



6. Belldandy
(Ah Megami Sama!) 5,6



7. Ruri Hotsuno
(Nadesico) 4,4



8. Sakura Shinguji
(Sakura Taisen) 2,8



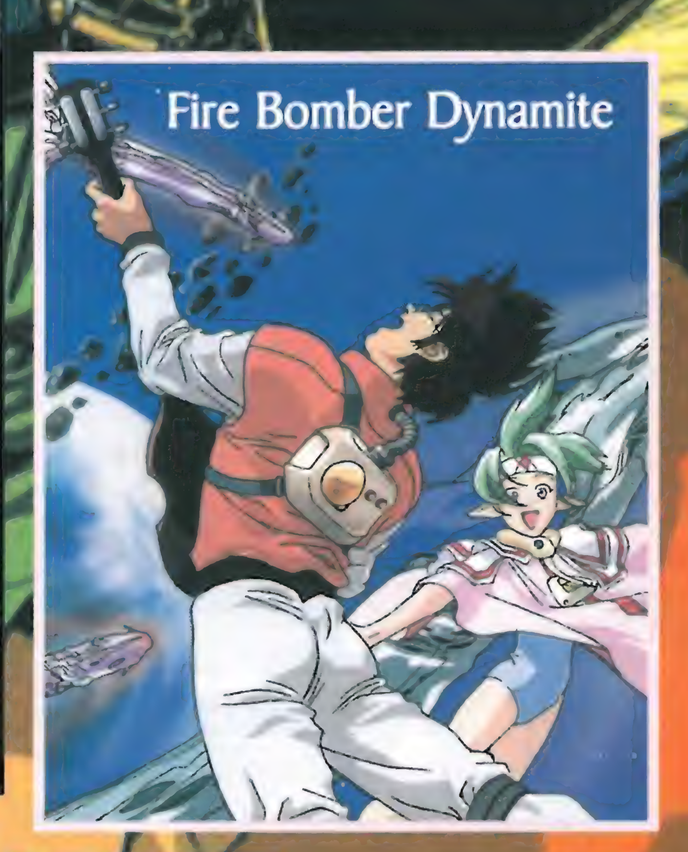
9. Miyu
(Vampire Princess Miyu) 2,6



10.Misato Katsuragi (Shin Seki Evangelion) 2,2

CD

21/1- *Dynamite Fire!=Fire Bomber* - incluye el *opening* de Macross Dynamite 7; 3.045 ¥
21/1- *Forever Love=ZMAP* - con la apertura del drama radiofónico Zmap=Zmap y una *image song* basada en la película de Nadesiko estrenada el pasado verano; 1.020 ¥
21/1- *Master Moskiton 99' -Ongaku Daijiten vol.1* - Compilación de los *bgm* de la serie que incluye el opening tema; 2.854 ¥
21/1 *Watashi no aoi sora-* Ayame Fujieda y Omatsu salsa – singles correspondientes al OVA Sakura Taisen Okakenran e Sakura Taisen; 1.260 ¥
23/1-*BASARA Sen no shô 2-Unmei no Rûten*. Radio drama.
28/1-*Mahô tsukaitai!-Best Selection Album* - Además de los *singles* y de las canciones vocales que ya han aparecido se incluye una selección de los mejores temas; 3.059 ¥
4/2- *Fine Colorday= Megumi Hayashibara* - *opening tema* de Bannô bunka neko musume; 1.020 ¥
1/3 -Manno Bunka Nekomusume Vocal Track; 3.059 ¥
1/3 -Aya Hisakawa- Wish; 3.069 ¥
4/3 - Taiho Shichauzo Gentei...- Maho chan no Supercollection; 3.885 ¥
11/3- Tomo Sakurai- Actress Silver; 3.059 ¥
11/3- Megumi Ogata- Mô; 3.059 ¥
21/3- Master Moskiton'99- Ongaku gaijiten 3 (recopilación); 2.584 ¥
21/3- Minami Takayama- Endless Communication; 2.100 ¥
21/3- Chômajin eiyuden Wataru- Rainbow 4; 1.260 ¥
25/3- Battoru Asuritesu Daiundokai - Soundtrack Jump; 3.059 ¥
25/3- Shin Hitsu no sekai El Hazard- Taishen shu (recopilación completa); 10.500 ¥
25/3- Sentimental Graffiti kokashu (vocales); 2.800 ¥
27/3- Tokimeki Memorial -Niji Iro no seishun Forever 3 (Juventud multicolor); 2.584 ¥
27/3- Tokimeki Memorial vocal collection 6; 2.243 ¥



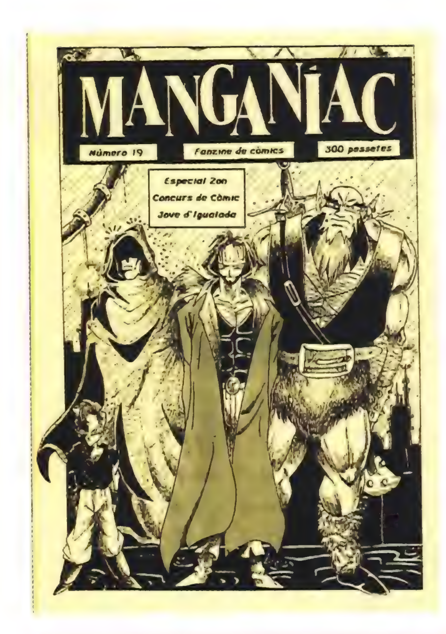
CD-ROM

-Ah, Megamisama (recopilatorio de ilustraciones/imágenes); 7.140 ¥
-El Hazard Gokuraku; 8.140 ¥
-Slayers Digital Collection Series 1; 7.140 ¥
-Slayers Digital Collection Series 2,3; 6.090 ¥ (cada uno)
-Slayers Digital Collection Series 4; 5.040 ¥
-Slayers Digital Collection Series 5; 6.040 ¥
-Cyber Marionette J otome Ran (conflicto); 7.140 ¥
-Cyber Marionette J- Daily Collection; 5.040 ¥
-Cherry no kiushitsu (el día de descanso del cerezo); 5.040 ¥
-Tenchi Muyo in Love [Mac]; 8.190 ¥
-Tenchi Muyo gokuraku CD-Rom [Windows]; 8.190 ¥
-Tenchi Muyo – Kondo wa RPG datte yo (esta vez también es RPG); 8.190 ¥
-Top o Nerae taizu; 10.290 ¥
-Tokimeki Memorial Screensaver 3 [Windows]; 5.040 ¥
-Humming Bird Screensaver [Windows]; 5.800 ¥
-Fushigi no umi no Nadia digital continuity 1; 6.090 ¥
-Voice collection (Yuko Mizutani, Yumi Tôma, Michie Tomizawa...); 5.040 ¥

VIDEO

21/1- Slayers Try vol.7; 5.600 ¥
21/1- Shôjo Kakumei Utena, l´Apocalypse 6; 6.600 ¥
21/1- B´tX Neo vol.7; 5.800 ¥
25/1- Giant Robo the animation- Chikyûga suruhi Last Episode; 10.000 ¥
25/1- Sakura Taisen Kayôkyoku Show; 5.800 ¥
25/1- Mata mata Cyber MarionetteJ act. 3; 5.000 ¥
1/2- Kenfu Denseki Berserk; 4.800 ¥
4/2- Shin seki Evangelion Genesis 0:11; 5.146 ¥
4/2- Blue Seed 2 vol.3; 5.630 ¥
1/3- Berserk TV series; 5.040 ¥
25/3- Magic Knight Rayearth TV series BOX; 39.900 ¥
25/3- Creamy Mami Festa BOX; 44.140 ¥
27/3- Vampire Princess Miyu TV series; 5.040 ¥
22/4- Ginga Eiyu Densetsu (Héroes en la galaxia) vols. 3,4 BOX; 68.250 ¥
24/4- Manno Bunka Nekomusume (Catgirl Nuku Nuku) TV series; 6.930 ¥
5/6- Tekkaman Blade no Crystal BOX; 63.000 ¥
(fecha de aparición aun por determinar) **Sentimental Graffiti Summer Concert making video**, incluye anéctotas de ensayos, temas nuevos, *bgm* del concierto y *vocal collection*; 2.000 ¥

RECESIÓN DE FANZINES



Manganíac (DIN-4) , nº 19, Octubre 97
300 Ptas. Club Manga Igualada
c/Ferrán d'Antequera, 19
08700 Igualada (Barcelona).
Recull del 2on concurs de cómic jove de Igualada.



Suzaku (DIN-4) Nº 1
Especial Salón del Cómic,
150 Ptas. Fanzine de información.
Artículos: Bakuretsu Hunter, Rurouni Kenshin, El-Hazard, Bastard!!, Macross Plus, Fushigi Yuugi, Key the Metal Idol, Lupin III (parte I), Tenku no Escaflowne, Megazone 23, Legend of Lemnear.



Dragon Mangazine (DIN-5) nº 9
250 Ptas. Tercer Aniversario.
Manga y artículos. Incluye un artículo especial sobre el
III Salón del Manga.
c/Tarragona, 9, 2º 2ª
25005 Lleida

Jordi Coll - Fanzinoteca - Ficomic

RENDERS DE LOS LECTORES

INTERNATIONAL HOUSE de Terrassa y **Miguel** nos envian estos impresionantes renders de Evangelion





E
V
A

Os animamos a realizar vuestros renders sobre cualquier personaje de manga / anime.

CRAYON SHIN CHAN



¡ESE NIÑO!





Ese crío que siempre hace lo que le da la gana, que lo entiende todo al revés, que hace volver loco a todo aquel que tropieza en su camino. Ese demonio de la escuela primaria... no, si estáis pensando en alguno de vuestros sobrinos, el peque que responde a la descripción anterior es Shinnosuke Nohara, más conocido como Crayon Shin Chan (del que Planeta publicó parte del manga).

Crayon Shin Chan es uno de los anime-TV de más audiencia en Japón y es que no se trata de un show familiar costumbrista normal y corriente, Crayon Shin Chan es todo un mundo de locura y sin-sentido que envuelve al espectador haciendo que éste se destornille de risa ante las acciones del mencionado niño. El dibujo no es espectacular, sino totalmente simple. Cualquiera podría decir: "yo también dibujo esto!"; y probablemente pueda hacerlo. Lo que es difícil de igualar es el toque sarcástico que da su genialidad a la historia y su particular forma de contar las cosas, o la forma de ofrecer diversos puntos de vista.
La serie de TV se emite en episodios de 10 minutos fragmentados en lo que representan las diversas partes del día de Shin que protagoniza las más inverosímiles situaciones: jugar a tiro al blanco en el coche en marcha de su padre mientras éste conduce (ya os podéis imaginar el blanco), una "persecución policíaca" con una aspiradora interpretando el papel de un maníaco homicida...imaginativo, el niño. Imaginaos tener uno así en casa, para volverse loco.
Cabe destacar como hecho curioso, que cuando Shin Chan fue emitido en Estados Unidos por la Fox Television Network, varios padres denunciaron el programa como "modelo nocivo para sus niños". Los mismos niños que se miraban cada tarde las desventuras del "angelical" Bart Simpson, programa que no recibió queja alguna de nadie.

El manga

Yoshito Usui empezó a publicar las tiras de Crayon Shin Chan en la revista semanal *Action* y actualmente el manga se recoge en 6 volúmenes.





Akiko Yajima dobla a Shincham en la TV.

Personajes

Shin Chan



A sus tres años ya tiene pendiente de él a todo el vecindario. Quien no teme a este "angelito" ? Su serie preferida es T-back oneesan (Mujer atada en una correa de cuero).

Misae



La madre de Shinnosuke. Está desesperada con su hijo. Detrás de los enfados se muestra muy cariñosa con Shin. "Es que todavía es muy pequeño". Protagoniza con Shin la primera parte del manga.

Sr. Nohara



Padre de Shinnosuke; a él le toca "cargar con el nene" cuando su madre dedica el tiempo a otros menesteres. Llevarle a la escuela es todo un reto diario para él.

Alumnos



Masao kun

Con su pelo de punta y su camiseta raída expresa su rebeldía hacia la sociedad; aunque tras esta dura apariencia no cuesta nada hacerle lloriquear por cualquier cosa. Es uno de los amigos de Shin.

Kawamura kun

Su complejo de Action Kamen (el Enmascarado-Acción) lleva locos a sus profesores. Tan solo pronunciar las palabras Action Kamen, Kawamura adopta la postura del personaje y chilla "¡Action kamen!", olvidándose de lo que estaba haciendo hasta entonces.



Boo-chan

Caso eterno de la gotilla debajo de la nariz. De efectos retardados se duda constantemente de su capacidad intelectual. Casi nunca habla.

Personajes

Profesoras



Matsuzaka y Yoshinaga

Las profesoras Matsuzaka y Yoshinaga cuidan de los niños de la guardería a la que acude Shin. Las dos juntas son una mezcla explosiva. Se consideran rivales y siempre intentan hacer méritos para superar a la otra, y con Shin Chan de por medio la acción está asegurada.

Midori Yoshinaga: se toma su profesión con mucho entusiasmo. Se ha prometido a sí misma no "dejarse vencer" por "ese niño" (Shinnosuke). No soporta tenerlo delante. Yoshinaga tiene el pelo castaño recogido en una coleta con un lazo y es de las pocas personas que no han perdido momentáneamente la cordura con Shin.
Matsuzaka: fácilmente identificable por su larga y a veces siniestra cabellera negra. Aunque no lo admite, se preocupa por Yoshinaga como si fuera una hermana. Tiene 24 años y tiene la sensación de estar perdiendo el tren del matrimonio, por lo que una de sus obsesiones es encontrar novio y casarse lo antes posible.



Kazama

Es el Anti-Shinnosuke. Totalmente opuesto al protagonista es el perfecto ejemplo de la perfección y la obediencia. Perfectamente peinado, perfectamente vestido y perfectamente repelente.



Nene

La compañera de clase de Shin. Corresponde al perfil de "niña normal". Su serie de dibujos preferida es Sailor Moon. Se dedica a jugar a casitas. Muchas veces su proximidad a Shin Chan le provoca transtornos psicológicos.

SEIYUU (DOBLADORES)

Este es el cast perteneciente a la serie de TV:

Shinnosuke Nohara: Akiko Yajima
Hiroshi Nohara: Fujiwara Keiji
Misae Nohara: Miki Narahashi
Shiro: Mari Mashiba
Masao kun: Suzuki Mie
Nene: Hayashi Tamao:
Kazama kun: Mari Mashiba
Matsuzawa sensei: Michie Tomizawa
Action Kamen: Tessho Genda
Buri Buri Zaemon: Kaneto Shiozawa



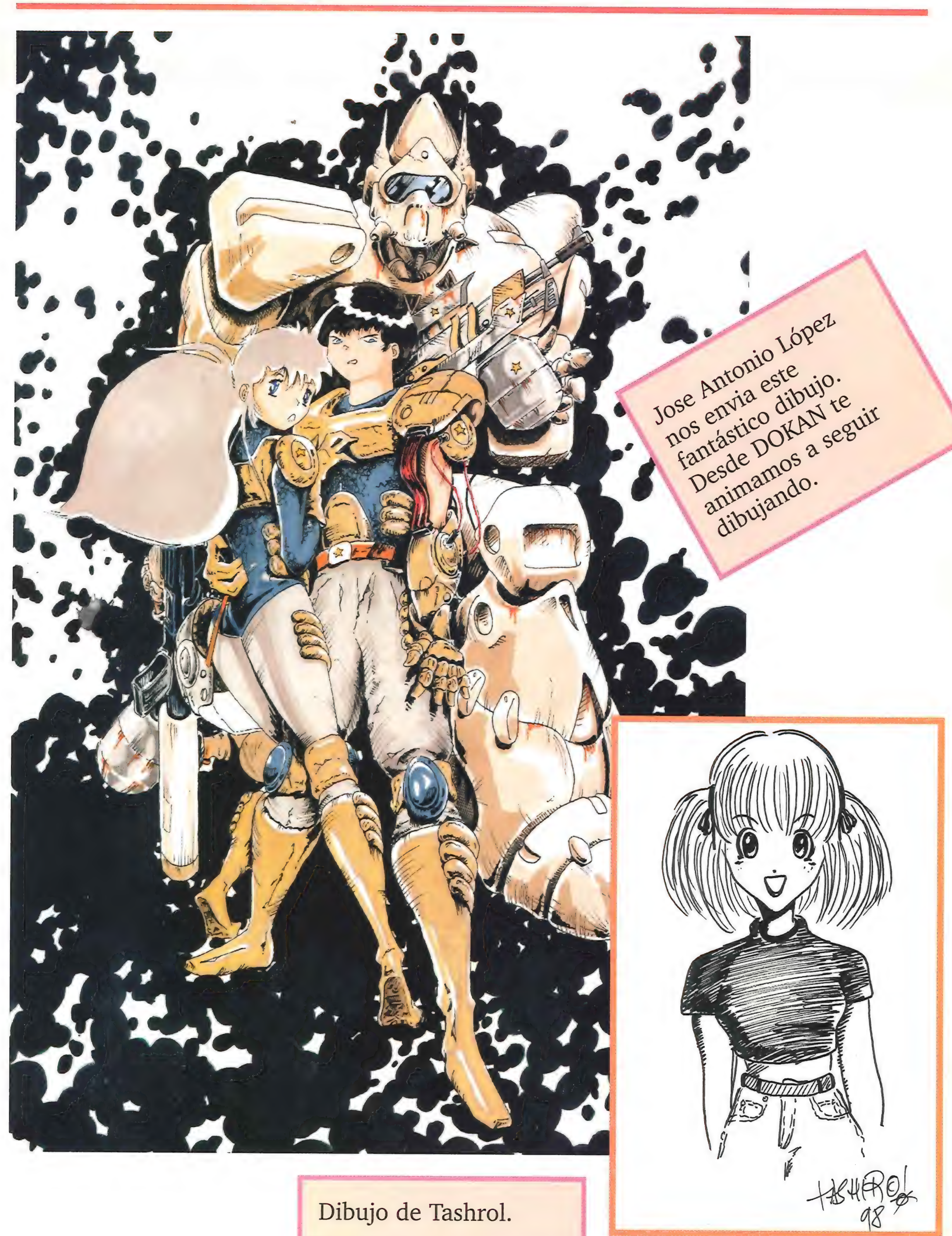




Relación de episodios emitidos por KIKU-TV:

Diciembre 18, 1993 (Episodio#1)
- Mi priemera sesión de Sky.
- En la casa de Kazama kun.
- Navidades con Action Kamen.
Deciembre 25, 1993 (Episodio #2)
- Año Nuevo
- Hagamos volar una cometa!
- Hagamos un muñeco de nieve!
Enero 15, 1994 (Episodio #3)
- Qué duro puede ser hacer un bentó.
- Juegos en casa.
- Ayudando en la librería.
Enero 22, 1994 (Episodio #4)
- Modelo por un día.
- La primavera es divertida.
- Más diversión en primavera.
Enero 29, 1994 (Episodio #5)
- Llega la estación Setsubun!
- Mamá pica el cebo.
- Cocinar es divertido.
Febrero 5, 1994 (Episodio #6)
- Resfriado.
- Qué duro es ser policía.
- Karaoke.
Febrero 12, 1994 (Episodio #7)
- Voy a comprar Taiyaki.
- Diversión para toda la noche.
- Más diversión para toda la noche.
Febrero 19, 1994 (Episodio #8)
- Una librería demasiado tranquila.
- Carrera.
- El día de la carrera.
Febrero 26, 1994 (Episodio #9)
- El dia de las niñas.
- Escuela de natación.
- Shiro aprende trucos.
Marzo 5, 1994 (Episodio #10)
- Jugando a Badminton.
- De excursión.
- De paseo con Shiro.
Marzo 12, 1994 (Episodio #11)
- Pedimos una pizza.
- El hamster de Masao.
- Aireando el futón.
Marzo 19, 1994 (Episodio #12)
- Jugando a fútbol.
- Más fútbol.
- Terremoto.
Marzo 26, 1994 (Episodio #13)
- Buscando un lugar para ver los cerezos en flor.
- La fiesta de los cerezos en flor es divertida.
- Visitando a papá en el trabajo.
Abril 2, 1994 (Episodio #14)
- Plantando semillas.
- En el mercado.
- El chico con un ojo marrón.
Abril 9, 1994 (Episodio #15)
- Papá ha bebido una copa de más.
- Soy detective.
- Comprando con mamá.
Abril 16, 1994 (Episodio #16)
- Tenemos un koi nobori.
- Juguemos a la lata.
- Yo, el ascensor y una pobre chica.
April 23, 1994 (Episode #17)
- MOM PULLS HER BACK!
- THE SALESLADY FROM HELL!
- IT'S MOTHER'S DAY!
Abril 30, 1994 (Episodio #18)
- Excrsión al campo.
- Crisis en el campo.
- Jugar en pareja es peligroso.
Mayo 7, 1994 (Episodio #19)
- Odio limpiar.
- Me levanto por la noche.
- Mi libro es un best-seller.
Mayo 14, 1994 (Episodio #20)
- Ayudando a mamá.
- La señorita Yoshinaga se vuelve loca.
- La señorita Yoshinaga en el hospital.
Mayo 21, 1994 (Episode #21)
- Qué duro es ir a tirar la basura.
- El regreso del infierno de la señorita.
- Comamos sushi.
Mayo 28, 1994 (Episodio #22)
- Ayudemos a los demás.
- Qué duro es ser carpintero.
- Shiro se escapa de casa.
Junio 4, 1994 (Episodio #23)
- Una pregunta para un político.
- Mi nuevo hermano mayor.
- El día del padre.
Junio 11, 1994 (Episodio #24)
- Cocinando con mis amigos.
- El dolor de cabeza de mamá.
- Los trajes de boda.
Junio 18, 1994 (Episodio #25)
- Jugando con el matón.
- Boda.
- La recepción de la boda.
Junio 25, 1994 (Episodio #26)
- No puedo dormir.
- Limpiando la piscina.
- Hemos ganado un viaje a la isla de Guam.
Julio 2, 1994 (Episodio #27)
- Inflando globos.
- He encontrado una bala.
- Visitando Tokyo con papá.
Julio 9, 1994 (Episodio #28)
- Comamos helados.
- Inyección para Shiro.
- De camping.
Julio 16, 1994 (Episodio #29)
- Seré cantante.
- El tren.
- Noche oscura y sofocante.
Julio 23, 1994 (Episodio #30)
- La vida privada de la señorita Yoshinaga.
- Yo y la vendedora.
- Yendo a comprar un equipo de aire acondicionado.
Julio 30, 1994 (Episodio #31)
- En la compañía del gas.
- Montones de melones.
- Rompamos melones.
Afosto 6, 1994 (Episodio #32)
- Una cita con la señorita Matsuzawa.
- Practicando sumo.
- El torneo de sumo.
Agosto 13, 1994 (Episodio #33)
- En la comisaría.
- Coleccionando insectos.
- Limpieza general con mamá.
Agosto 20, 1994 (Episodio #34)
- Tifón.
- Las bidicletas de la escuela secundaria.
- Somos campos de minas.
Agosto 27, 1994 (Episodio #35)
- Detective Nohara.
- En ambulancia.
- Popular en el hospital
Septiembre 3, 1994 (Episodio #36)
- El nuevo.
- Practicando juegos de carreras.
- Juegos de carreras en vídeo.
Septiembre 10, 1994 (Episodio #37)
- Mamá se pone a régimen.
- Seamos físicos.
- Los guiños de papá.
Septiembre 17, 1994 (Episodio #38)
- Llevaremos un mikoshi.
- Mercado de calle.
- Vayamos al mercado de la calle.
Septiembre 24, 1994 (Episodio #39)
- Día de lluvia.
- Me encanta el sushi.
- Mi hermano, maldito!
Octubre 1, 1994 (Episodio #40)
- Nuestros pollitos.
- En la lavandería.
- Visitando a los recién casados.
Octubre 8, 1994 (Episodio #41)
- Jugando a las escuelas.
- Barbacoa.
- Papá está cansado.
Octubre 15, 1994 (Episodio #42)
- El enfado de mamá en la escuela secundaria.
- jugando a modelos en casa.
- Foto de família.
Octubre 22, 1994 (Episode #43)
- Cosiendo.
- Odio hacerme agujeros.
- Con a un cliente.
Octubre 29, 1994 (Episodio #44)
- No me ruegues tanto.
- Papá odia a los gatos.
- Jugando en la librería.
Noviembre 5, 1994 (Episodio #45)
- Comiendo arroz.
- Skating.
- Pelea entre los recién casados.
Noviembre 12, 1994 (Episodio #46)
- Haciendo galletas.
- La gran cita de la señorita Matsuzawa.
- Elecciones.
Noviembre 19, 1994 (Episodio #47)
- Un jersey nuevo.
- Conduciendo un tren.
- Jugando en la oficina de papá.
Noviembre 26, 1994 (Episodio #48)
- Excursión en autobús.
- Esquiamos.
- Esquiando en famllia.
Diciembre 31, 1994 (Episodio #49)
- En el desfile de moda.
- Limpiando en la escuela.
- Campanas de año nuevo.
Enero 7, 1995 (Episodio #50)
- Mi regalo de Año Nuevo.
- Comprando en Año Nuevo.
- La visita de los abuelos.
Enero 14, 1995 (Episodio #51)
- Johnny.
- Masao se enamora.
- Hagamos natto y arroz.
Enero 28, 1995 (Episodio #52)
- Jugando en una escuela para chicas.
- Shinchan "el lápiz".
- Soy un impresentable.
Febrero 4, 1995 (Episodio #53)
- He ganado.
- En el funeral.
- Batalla de bolas de nieve.
Febrero 11, 1995 (Episodio #54)
- Cambiando de look.
- La enfermedad de Kazama kun.
- Visitando la nueva casa del jefe.
Febrero 18, 1995 (Episodio #55)
- El misterio del gato.
- Límpiame las orejas.
- La reunión de clase de Misae.
Febrero 25, 1995 (Episodio #56)
- Jugando a pelota.(PARTE 1)
- Jugando a pelota.(PARTE 2)
- ¿Divorcio?
Marzo 4, 1995 (Episodio #57)
- El primer baño solo.
- Carrera de triciclos.
- Comiendo en el buffet.
Marzo 11, 1995 (Episodio #58)
- En el museo.
- Llamdme Kazama.
- Invitando al jefe.
Marzo 18, 1995 (Episodio #59)
- Papá está enfermo.
- Ponerse maquillaje es divertido.
- Mi hermanita.
Marzo 25, 1995 (Episodio #60)
- En Edoland - PARTE 1
- En Edoland - PARTE 2
- Día de viento.
Abril 1, 1995 (Episodio #61)
- Peligro en la fiesta de los cerezos en flor.
- Eres un bocazas.
- Quiero aroz.
Abril 8, 1995 (Episodio #62)
- Caligrafía.
- Fuera de mi vista, mesa odiosa!
- Mi película.
Abril 15, 1995 (Episodio #63)
- Colección de cáscaras.
- Mi paga en el día de Heckuva.
- Ahorrando.
Abril 22, 1995 (Episodio #64)
- Jugando con el director.
- El carnet de conducir de mamá.
- Mamá aprende a conducir.
Abril 29, 1995 (Episodio #65)
- Qué galletas tan caras y tan buenas!
- La señorita Matsuzawa esstá cansada.
- Mamá se va de casa.
Mayo 6, 1995 (Episodio #66)
- Las normas de tráfico.
- E.T.! ¿Donde estás?
- Mi libro de autógrafos.
Mayo 13, 1995 (Episodio #67)
- llega el verano.
- Hoy comemos yakiniku.
- Las carreras de caballos.
Mayo 20, 1995 (Episodio #68)
- Yendo a la escuela en bicicleta.
- mamá tiene el carnet de conducir.
- En cohe con mamá.
Mayio 27, 1995 (Episodio #69)
- Soy bueno.
- En la bolera.
- Sabu, la chica de oficina.
Junio 3, 1995 (Episodio #70)
- Baseball en el estadio Dome.
- Qué normas tan estrictas
- Carta de amor.
Junio 10, 1995 (Episodio #71)
- Jugando con papá.
- Andar puede ser peligroso.
- En el supermercado.
Junio 17, 1995 (Episodio #72)
- En el Zoo.
- En la TV.
- Qué dura es la vida de carpintero.
Junio 24, 1995 (Episodio #73)
- Me voy de casa.
- Soy campeón de natación.
- Soy un experto jugando al pachinko.
Julio 1, 1995 (Episodio #74)
- No te compliques, mamá.
- Un gatito perdido.
- Comprando un coche nuevo.
Julio 8, 1995 (Episodio #75)
- No nos peleemos.
- Qué divertida es la playa!
- Jugando en el barco.
Julio 15, 1995 (Episodio #76)
- Campamento de verano.
- En el campamento.
- Preocupado por un melón.
Julio 22, 1995 (Episodio #77)
- Papá sufre insomnio.
- Salud.
- Vamos al show de las focas.
Julio 29, 1995 (Episodio #78)
- Tiempo muerto.
- Ayudando al dibujante.
- Action Kamen, volvemos a encontrarnos!
Agosto 5, 1995 (Episodio #79)
- Diario de mis vacaciones de verano.
- La piscina está llena.
- Te ayudaré a mudarte.
Agosto 12, 1995 (Episodio #80)
- En la oficina de Correos.
- En la casa encantada.
- El acierto de mamá.
Agosto 19, 1995 (Episodio #81)
- Pimienta.
- Papá deja de fumar.
- Solo con la señorita Matsuzawa.
Agosto 26, 1995 (Episodio #82)
- limpiando mi fiambrera.
- El baño.
- En el balneario.
Septiembre 2, 1995 (Episodio #83)
- Me he perdido.
- El perfume.
- Peleas de niños, peleas de padres.
Septiembre 9, 1995 (Episodio #84)
- LET'S GO FISHING!
- El genio.
- Llévame en coche.
Septiembre 16, 1995 (Episodio #85)
- Comienmdo un buen curry.
- Paseando a Shiro.
- La carrera de las persecuciones.
Septiembre 23, 1995 (Episodio #86)
- Extraño modo de jugar al tenis.
- Todos fuera!
- Hablando don el bebé.
Septiembre 30, 1995 (Episodio #87)
- Mi nuevo juguete: el fax.
- Soy todo un artista!
- Me he hecho un corte en el dedo.
Octubre 7, 1995 (Episodio #88)
- Echando al cuervo.
- Peleando con Kazama.
- Odio la pimienta.

-Últimos episodios-
Octubre 5, 1996 (Episodio #122)
- Qué difíl es hablar con las chicas!
- Mira lo que comes.
- En el hospital otra vez.
Octubre 12, 1996 (Episodio #123)
- El abuelo se va de casa.
- Los colegios para chicas son divertidos.
- Divertido y alocado abuelo.



Jose Antonio López nos envia este fantástico dibujo. Desde DOKAN te animamos a seguir dibujando.

Dibujo de Tashrol.

LA OPINIÓN DE LÁZARO



"Otro de los grandes misterios de la humanidad." ¿Pero cómo cojones pudo el mierda de Seiya vencer a Shiryu?"

MÍ NO ENTENDER

Pues sí, veréis, pese a tener un coeficiente intelectual de 5486,12 (bueno, quizá algo menos), haber contrastado mis inquietudes con numerosos otakus y tener un título universitario, hay según qué cosas que no acierto a comprender, y quería compartirlas con vosotros para ver si opináis como yo o por el contrario es que soy el único que no las entiende y por tanto mi innata subnormalidad queda al descubierto. Veamos:

Primero Planeta: ¿alguien comprende por qué mangas con el mismo número de páginas y que vienen de la misma editorial tienen distintos precios?, y no me vengáis con que es que en una hay más páginas de correo ni cosas por el estilo. Otra: ¿Alguno pilla la secuencia lógica de los colores de las distintas colecciones de Basura Ball?, porque supongo que tendrá algo que ver con procesos de hipnosis e idiotización progresiva de los que los miren, y ya que estamos con los colores, ¿alguien me puede explicar por qué pudiendo poner todas las portadas de una serie de un mismo color para que en la estantería queden medio decentes se empeñan en ponerlos no sólo de distintos colores sino además de los más chillones y feos posibles?, ¡joder, que mi estantería parece una psicodelia!.

Ahora Norma, ¿pero cómo es posible que vendan sus mangas con esos precios?, pues sí que debe haber subido el nivel económico de los otakus, porque yo no podría seguir ni una sola de sus colecciones. Y, habiendo saturado tanto el mercado con Katsura hasta en la sopa, ¿cómo es posible que los aficionados todavía no vomiten cuando ven a alguna de sus tablas de planchar enseñando sus horriblemente mal dibujados culos?

¿Y Glénat, no es un poco triste que tengan tan pocos títulos de manga?

Llega el turno de Manga Vídeo. ¿No encontráis un poco extraño que tras varios años editando películas sus representantes en las mesas redondas siempre digan que acaban de encontrar un buen estudio de doblaje y que por fin se van a acabar los malos dobladores?, porque yo por lo menos ya he oído eso tres veces (y dos de la misma persona) y a mí los dobladores me parecen siempre los mismos. Y, LA PREGUNTA: ¿sacarán la continuación de Macross Plus alguna puta vez? (Esta pregunta va dedicada a mis amigos Tous y De Luna, que me parece que nunca la han oído).



"Uno de las preguntas más formuladas: ¿Cómo es que a las Sailor Moon nunca se les ven las bragas?

Hablemos de Neko, ¿alguien puede explicarme cómo es que publicando cosas de autores españoles aún no ha quebrado?, y lo mismo valdría para Glénat. Y más imporante aún, ¿alguno de vosotros se explica como han podido aguantar tanto tiempo siendo como eran cuatro gatos (¿cogéis el juego de palabras?, si es que soy un genio) mal contados?

Como aún no he visto nada de Selecta Visión y sigo sin haber leído Mangazone (pues me sigo negando a gastarme el equivalente a un maravilloso condón sabor tutti-frutti (sí, a esos de los servicios me refiero) en una pollez de manga y anime) lamentablemente no puedo ponerlos a parir, pero tranquilos, que en el Salón del Cómic conseguiré que me regalen algo y entonces habrá llegado la hora.

Bueno, hemos hablado de los que lo hacen mal, de los que lo hacen peor, de los que habría que fusilar en bien del mundillo... sí, ya sólo queda hablar del Kame.

Botellita de agua, comida para un par de semanas, el teléfono para informar de que no me he muerto y un par de gigas en el disco duro: sí, ya puedo empezar.

¿Alguien entiende por qué la revista que afirma respetar todas las opiniones y a todos los otakus no se cansa de repetir no sólo la estupidez de los dragonbabosos (¿cuántas veces habéis visto el "gag" del "tomo 43 de Basura Ball" o el del "manga de Basura Ball GT"?) sino también la de sus propios lectores (porque a mi modesto entender el resarcirse con alguien que pronuncia "Keim" el nombre de su revista me parece no sólo no respetar a esa persona, sino burlarse amargamente de ella, lo que aún tiene más delito si tenemos en cuenta que es un comprador). Aparte, y personalizando, ¿cómo se come que Nuria Teuler, tras decir en una mesa redonda del III Salón del Manga que Evangelion era la única serie que les gustaba más que Basura Ball (incluso dijo que era mejor, ¿qué habías fumado, Nuria?), luego confundiera el Tatakae (tema principal de "Otaku no Video" y que los sufridos visitantes del salón sufrieron unas 47 veces (sí, yo también la canté, ¿qué pasa?)) con el tema "El Angel ataca" de su según ella misma adoradísima Evangelion?. ¿Cómo se puede explicar además que pasen olímpicamente de la "fe de erratas" y no les importe cometer errores en sus artículos (bueno, esto en realidad es fácil, mientras el Songoku brille en sus portadas y el dinero en sus bolsillos...) o que no les importe en sus artículos decir mentiras que cualquiera de los presentes a los actos comentados (que por cierto eran unos cuantos) podrían fácilmente desmentir (bueno, supongo que por la misma razón de antes)?. Y lo que me parece más grave, ¿cómo tienen los cojonazos de poner lo de "sin ánimo de lucro" en los títulos de crédito?, macho, ¡y yo pensaba que tenía morro, manda huevos!. Y... joder, apenas he empezado y ya estoy al límite de las 1.000 palabras, eso no es justo (jefaaaaaaaa, más espacio para esta secciónnnnnn!!!!!!).

Bueno, ¿qué remedio?, toca ir terminando, pero no os preocupéis, las cosas que se han quedado en el tintero ya habrá tiempo de sacarlas a la luz junto a todas las nuevas de las que me haya podido enterar o descubrir.

Pero antes quiero que alguien me explique una cosa: ¿cómo es posible que tras años de tirarle los tejos a todo lo que lleva sujetador aún no me haya conseguido ligar a ninguna otaku? Buaaaaaa!!!! (Temblad, tías buenas del Itsutsu, este año os toca a vosotras).

Bueno, vale, jefa, no me mires así, acabo con algo un poco más serio: ¿Cómo es que si el manga es sólo violencia y sexo aún no se haya producido ninguna masacre en nombre del Sagrado Honor del Horóscopo o de las no menos Sagradas Bolas de la Lagartija?, porque yo en la tele no he visto nada, y creedme que si hubiera habido ni tan siquiera un simple rifi-rafe entre otakus lo hubieran puesto como poco menos que la Tercera Guerra Mundial.

Y ahora sí, que me he pasado con creces del límite de caracteres, hasta la próxima, aunque no sin antes aprovechar para decir a todos aquellos a los que les guste esta parte de mi contribución al mundillo que si se enteran de algo que merezca la pena publicar me lo pasen (que al fin y al cabo no soy Blas y no me puedo enterar de todo), eso sí, no me valen rumores, tienen que ser hechos demostrados y a ser posible con alguna prueba.

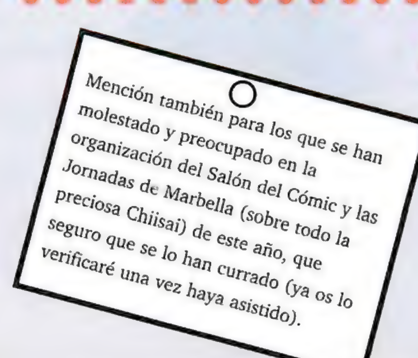
Venga, a pasarlo bien.

Lázaro Muñoz

ACCIONES LOABLES DEL MES

Matsuyama

La de ciertos aficionados (no puedo decir sus nombres) que preparan ciertas sorpresas en el mundillo del manganime. Desgraciadamente, para no perjudicarlos no puedo adelantar nada, pero una de las cosillas que hay por ahí tiene que ver con la publicación de series de las buenas.



Mención también para los que se han molestado y preocupado en la organización del Salón del Cómic y las Jornadas de Marbella (sobre todo la preciosa Chiisai) de este año, que seguro que se lo han currado (ya os lo verificaré una vez haya asistido).



Y, evidentemente, para los/as otakus de la MLM (y ahora también LCM) que seguro que serán el alma del Salón con sus gritos (digo... karaoke) y diversas actividades complementarias.

GEORGIE



Los primeros capítulos se centran en la infancia de Georgie

Yumiko Igarashi es conocida en España por Candy, Candy!, serie recientemente emitida por C33. Pero esta autora tiene en su haber otras muchas obras. Una de las más famosas, sin duda, es Georgie (que se emite actualmente en C33 de lunes a viernes a la 6'30h).
Hemos creído muy oportuno ofreceros algunas ilustraciones de esta maravillosa serie.

El manga
Georgie consta de 3 volúmenes recopilatorios publicados por Star Comics en la colección Neverland:

Neverland 21 - Diciembre 1994
1. Encuentro
Neverland 22 - Enero 1995
2. Contra Londra
Neverland 23 - Febrero 1995
3. Tras la pista de Lowell
Neverland 24 - Marzo 1995
4. Buscando a Georgie
Neverland 25 - Abril 1995
5. Fuga
Neverland 26 - Mayo 1995
7. Elección difícil
Neverland 27 - Junio 1995
8. De nuevo en casa



Mayme
Es otra obra de éxito de Iganashi

Candy Candy
Fue la obra que inmortalizó a Yumiko Igarashi como autora de manga.

Ilustraciones de Georgie.









Hola, otakus!
Nos ha alegrado mucho recibir vuestras cartas en la redacción, y también vuestros e-mails, que muchos habéis sido los que nos habéis enviado mensajes a través del correo electrónico.
Esperamos poder ampliar pronto esta sección de correo y publicar así todas las cartas que nos sea posible. Y todos los dibujos, claro.
Hemos recibido muchas sugerencias y comentarios, por lo que tomamos buena nota de ellos. Paso a comentar algunos: la sección *Dojinshi* la traducimos a partir de este número; este mes os ofrecemos una parodia de Street Fighter y la historia de una página ***God save the Sugekoma kun*** de la autora Noriko Nagano. Se ampliará el contenido del Cd a partir del número 3 (un poquito de paciencia!).
International House de Terrassa nos pide el tema principal de Evangelion para el Cd. Esperamos poder complacerles con el archivo .midi de este tema que incluimos este mes en el Cd.
Para todos los que no hayáis podido bajar el *Shockwave* (programa que permite visualizar los E-manga) lo incluímos este mes en el Cd.
A partir del número tres será Lázaro Muñoz quien conteste vuestras cartas, así que, ojo al dato!

Hola soy un chico de Asturias que ha descubierto vuestra revista por casualidad, y la verdad es que es muy completa, además siento curiosidad por el artículo de la historia alternativa de evangelion y siento curiosidad si va a salir en España, y si funciona en forma de aventura gráfica.

RESPUESTA:
Aunque este simpático asturiano ha preferido permanecer en el anonimato, pasamos a contestar su pregunta. "Girlfriend of Steel", el afamado videojuego de Gainax que contiene animaciones expresamente diseñadas para el juego, sólo está disponible en Japón y para los afortunados que tengáis Sega Saturn o Playstation y un adaptador que os permita ver el formato japonés de los videojuegos. Esperamos poder detallar su funcionamiento en números sucesivos.

OTAKU ADDRESS
En esta sección incluiremos las direcciones de todos los que deseéis cartearos con otakus como vosotros.
Este mes:

Iván Mall García
c/ Quintana de mar 21-3º, 2ª
07760 Ciutadella de Menorca
(Baleares)

Raquel Guerrero Navalón
C/:mas-mari 61 bajos
08923 Santa Coloma de Gramanet
(Barcelona)

Hola soy Javi y os envio este dibujo guapo como muestra de mi apoyo a la revista.
Tengo 13 años y soy un gran aficionado a todo lo relacionado con el mundo manga y anime por lo que os felicito por vuestra labor.
Me gustaría que publicaseis el dibujo que os envío en el próximo número de Dokan.
Gracias.

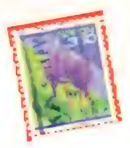


Os recordamos nuestra dirección:
c/ Bellaterra, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat - (Barcelona)

También nos podéis escribir al siguiente
e-mail: ***dokan@intercom.es***










TEGAMI

Queridos amigos de Docan:

Me yamo El Manolo y me gustaría musho salí en los papele porque m'ace ilu ver mi nombre en los papele.
Primero de tóo, un beso a toos y segundo que me gusta musho el ebangelion y asbertiros, por si no lo sabeis, que no es de misa ni ná d'so.
Hamigos, me gustaria preguntaros el porqué la niñalas coletas (ASUCA) no ha salío en los primeros capítulos? Es que se parece a la pava que me mola y cada ves que beo un cromo d'ella me lo compro ¿podrías regalar un póster asín de grande de la ASUCA? Aver si os enroyáis y lo hacéis, majos.
Güeno, lla me despido pa no xupar musho espasio y dejar pa otros calegas que quieran escribil.
Que mushas felisidades por la idea del disquete, porque no se l'a ocurrio a nadie ¡Que yastamos hartos de rebistas petardas!!
Hala, a cascal.la!!

El Manolo.

Hola, Tegami mejor dicho; Dokan!
¿Qué tal va todo?...
Me presento: me llamo Iván, tengo 17 años; soy estudiante y soy un "OTAKU" (o al menos me considero...)
Vivo en la solitaria isla de Menorca, en la cual llega "poco manga" (solo los de planeta) y en la cual no encuentran NADA de material de importación (por suerte hay tiendas tan geniales, que tienen servicio de venta por correo como Continuará o Tonkam). Pero estoy al día en este sentido (en correos ya me conocen...)
Bueno, aquí te estoy metiendo un rollo patatero que seguro que te estoy aburriendo...
Yo que solo escribía para felicitaros por la revista...
Hoy, como todas las semanas he ido a la librería y... al ver vuestra revista... primero pensé que alucinaba; otra revista de "manga", increíble!, pero luego vi que no, no alucinaba y que... ya había comprado la revista!
La revista en sí, excelente, muy bien hecha (conforma de más cosas que "Neko") y, sorpresa, sorpresa! Un CD Room... el paraíso de revista para cualquier OTAKU... os mereceis un 10...
Ah! Y espero y deseo que tengáis muchísima suerte!

Yo no suelo escribir a muchos correos (por no decir a casi ninguno...) pero aquí estoy, os quería dar mis felicitaciones....
Me encantaría que hablárais más extensamente de "Evangelion" al que considero el mejor Anime existente, como no; de mi queridísima Naoko Takeuchi; hablad de "Sailor moon Super S" y "Sailon Stars" y de las Clamp, de "Utena" (please...), "Yawara".
Uf es que habléis de la serie que sea... seguro que me gusta, es que ya os lo he dicho, vuestra revista me ha encantado, le he encontrado un tono simpático, además, es una revista que se nota que se ha hecho muy cuidadosamente y con cariño.

Bueno, ya no se que más decir, solo que: SUERTE!
PD. Podrás publicar mi dirección? Para que me escriban OTAKUS de toda Spain.

RESPUESTA:

Primero de todo, gracias por tus felicitaciones, Iván. Aquí en Dokan hacemos la revista pensando precisamente en vosotros y en lo que os puede gustar.
De Utena hablamos en este número. Espero que te guste el reportaje.
Tomamos nota de tus sugerencias en lo que a temas se refiere.

Takesi Urume para DOKAN, la mejor revista de Manga y Animé en todo el mundo!
Lo primero quiero felicitaros por vuestra magnífica revista y deciros que ya era hora de que saliera una revista de Manga orientada hacia la gran mayoría de otakus que tenemos un PC (aunque desgraciadamente no Internet).
Yo creo que vuestra revista es un gran acierto, ya que aporta cosas nuevas, cosas que otras revistas del sector han olvidado por completo.
Respecto al CD-Rom me parece simplemente impresionante: sobre todo las páginas Web y las magníficas bandas sonoras. Tan sólo pediros, en próximos números, un mayor número de páginas Web completas y si las encontráis, alguna en español (la verdad es que se hacen bastante cortas), que incluyáis todos los programas que necesitamos para poder visualizar y reproducir las páginas Web, tipo Real Audio, Macromedia Shockwave, Quick Time,... y de paso un especial de Webs sobre Ranma ½ estaría bastante bien.
De los juegos os diré que están bastante bien ¡Ya sé escribir mi nombre en Hiragana gracias al Kana Pro!, y me gustaría que próximamente incluyérais juegos japoneses del tipo del Columns o el Tetris, algunos como el Mahjongg o también alguno del magnífico Silky, que tiene bastantes).
También espero que en el próximo número nos digáis si los juegos japoneses que comentáis llegarán alguna vez a España o nos tocará ir a buscarlos a Japón y si por casualidades de la vida ha llegado alguno, nos digáis dónde conseguirlo y el precio que tenga en ptas.
Por último, os propongo una sección donde habléis de los juegos de Manga que existen en España y los comentéis, nos déis pistas, etc.
Ya me despido y espero que sino he sido el primero en felicitaros, haya sido de los primeros, y os deseo suerte con vuestra nueva revista.

Sayonara,
TAKESI - URUME

RESPUESTA:
Tus comentarios sobre el Cd quedan contestados en la introducción de este correo; sólo comentarte que en este segundo número, con los procesadores de texto podrás escribir e imprimir en japonés.
El tema incluir juegos en el CD se está trabajando, ya que hay que pedir licencias y éstas no llegan siempre tan pronto como deseamos; esperamos poder incluirlos tan en breve como nos sea posible.
Los juegos que comentábamos en el número 1 de Dokan son japoneses y de momento no los podemos encontrar en España. En el número tres empezaremos a comentar los juegos que puedes encontrar en nuestro país y cómo conseguirlos.

ENCUESTA - SORTEO

Lectores de Dokan, hemos confeccionado esta encuesta para que expongáis vuestras preferencias y nos ayudéis un poco a saber lo que más os gusta, así podremos informaros de aquéllos temas que os interesan con tan sólo pedirlo. Contamos con vuestra colaboración! Además, enviando la encuesta participaréis en un magnífico lote de merchandising cedido por Tonkam! ¿A qué esperáis?

¿Cuáles son tus mangas preferidos?

1. __________
2. __________
3. __________

¿Cuáles son tus autores de manga preferidos?

1. __________
2. __________
3. __________

Y tus series/OVA's preferidos?

1. __________
2. __________
3. __________

*¿Cuáles son tus personajes de manga/anime preferidos?

1. __________
2. __________
3. __________

*¿Cuántos mangas te compras al mes?

1. de 1 a 3
2. de 3 a 5
3. más

*¿De qué series te gustaría que hiciésemos un reportaje?

1. __________
2. __________
3. __________

*¿Qué otras cosas te gustaría que incluyéramos en el CD?

____

____

____

Nombre: __________
Nº de teléfono: __________
Calle: __________
Población: __________
Código Postal: __________ Provincia: __________
E-mail: __________



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN y recibir los 12 números en casa.

Datos Personales:

Nombre: __________
Apellidos: __________
Dirección: __________
Código Postal: __________
Población: __________
Provincia: __________
País: __________
Fecha de nacimiento: __________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.
☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)
☐ Con tarjeta de Crédito.
N.I.F. __________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____ Firma:

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940
Cornellà de Llobregat
(Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléféfono (93 471 00 08
EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

GESTOR DE DOKAN

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar Microsoft Internet Explorer 3.02 para el funcionamiento del programa aunque no se disponga de conexión a Internet. Se recomienda instalar Microsoft Internet Explorer 4.01 incluido en el CD. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).
Para visualizar los E-manga es necesario instalar **Macromedia Shockwave**, incluído en el CD.
Pulse el botón ÔComplementosÕ del programa de instalación (si tiene conexión a Internet puede instalarlo desde la siguiente dirección: **http://www.macromedia.com/shockwave/download/).**

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows (autorun) o para hacer una instalación manual debe usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y a continuación escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).
En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones, que son:

1. Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de su ordenador.
Es necesario tener instalado **Microsoft Internet Explorer** para que el programa funcione correctamente.

2. Icono
Crea un icono en el escritorio para poder acceder al programa de una forma rápida.

3. IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

4. Complementos
Una vez realizada la instalación de **IE 4.01** pulse este botón para instalar **Macromedia Shockwave** (necesario para visualizar E-Manga) y si lo desea instale el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles y se pedirá confirmación para comprobar los que están instalados (pulsad SÍ).
Si quiere instalar **Macromedia Shockwave** marque las casillas de "Componentes Multimedia" (en el centro de la página) que indican "Macromedia Shockwave Director" y "Macromedia Shockwave Flash".
Si quiere instalar el soporte de lenguaje japonés marque la casilla de "Compatibilidad con múltiples idiomas" indicada como "Compatibilidad con el idioma japonés".
Una vez escogidos los componentes a instalar pulse el botón "Siguiente" y los programas se instalarán en su ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad del CD-ROM y del ordenador.

5. Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde podemos ver un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparecerá la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, nos muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan.
Para salir de Dokan hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca roja. Para cada sección aparecerá una pantalla de aspecto diferente pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).
Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E.Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver, pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización. La pantalla de visualización muestra en la parte superior una serie de botones y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar esta pantalla hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no ha instalado Macromedia Shockwave en su ordenador el programa intenta conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición del E-Manga. Dependiendo del ordenador la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Web´s para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo el Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permite ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres use la opción "Fuentes" del menú "Ver" de Internet Explorer y escoja "japonés (Selección automática)".

Tócala otra vez Sam

Este mes la hemos dividido en dos subsecciones:
Música: Simplemente hay que escoger una canción o sonido de la lista y pulsar una palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para poder escuchar ese archivo. En general será una pantalla del Control de ActiveMovie (que se instala con Microsoft Internet Explorer) y permite escuchar diferentes tipos de formatos de audio y vídeo. en la pantalla de ActiveMovie basta con pulsar sobre el botón de Ejecutar (Play) para poder disfrutar del sonido seleccionado.
Movie: también fuciona con el Active Movie. En ella encontraréis archivos de películas .avi o con formato de Quicktime.

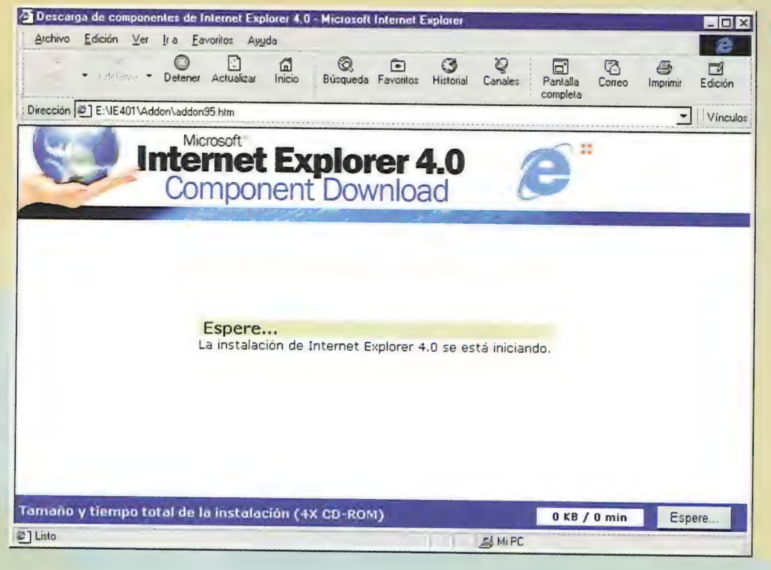
Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparecerá la pantalla de visualización donde usamos los botones de la derecha (flechas) para cambiar de imagen y el botón de la derecha (cruz) para volver y poder escoger otra colección.

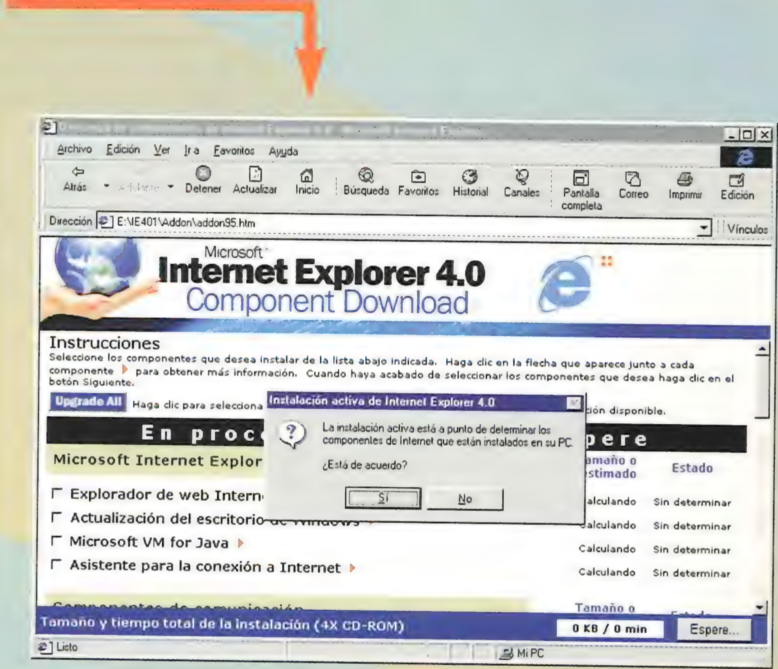
Japonés para todos

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encontrarán los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio JAPONES del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Este mes incluímos la primera parte de un especial dedicado a los procesadores de texto para escribir e imprimir en japonés.

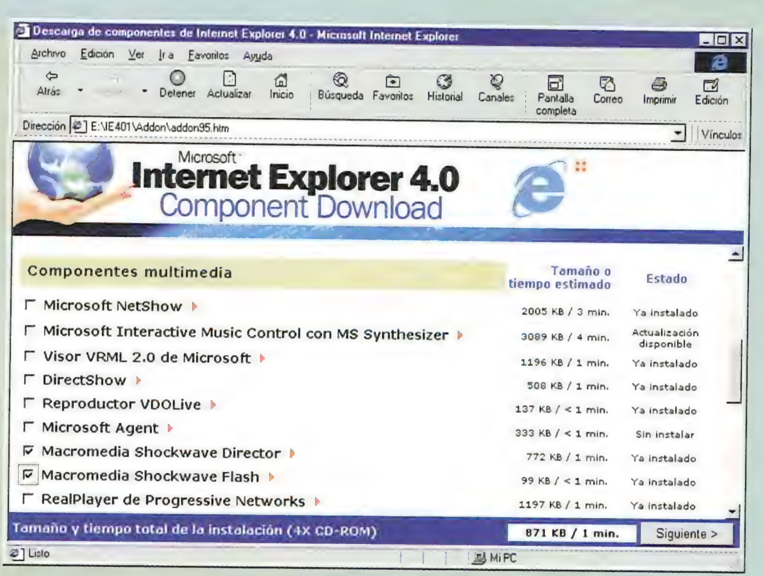



Descarga de componentes de Internet Explorer 4.0 - Microsoft Internet Explorer
Microsoft Internet Explorer 4.0 Component Download
Espere...
La instalación de Internet Explorer 4.0 se está iniciando.
Tamaño y tiempo total de la instalación (4X CD-ROM)
0 KB / 0 min
Espere...

1

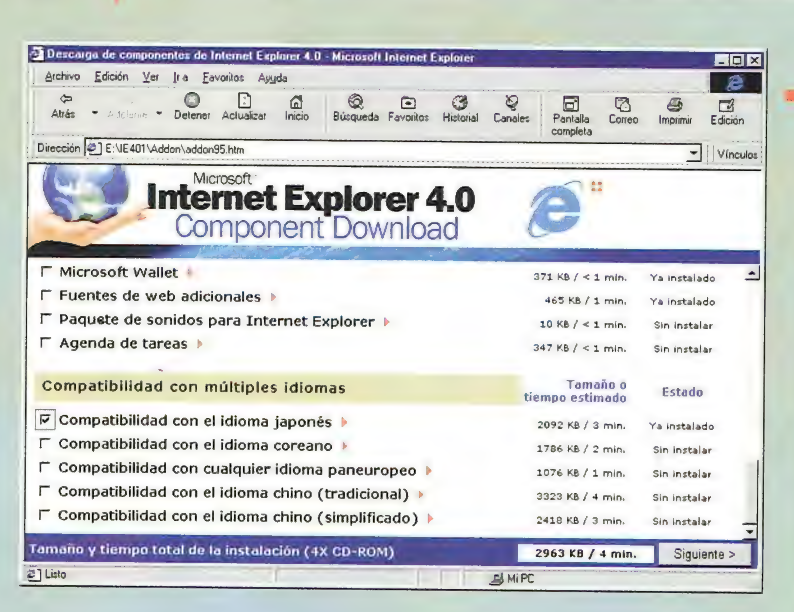

Microsoft Internet Explorer 4.0 Component Download
Instrucciones
Instalación activa de Internet Explorer 4.0
La instalación activa está a punto de determinar los componentes de Internet que están instalados en su PC.
¿Está de acuerdo?
Sí
No
Explorador de web Internet
Microsoft VM for Java
Asistente para la conexión a Internet
Tamaño y tiempo total de la instalación (4X CD-ROM)
0 KB / 0 min
Espere...

2

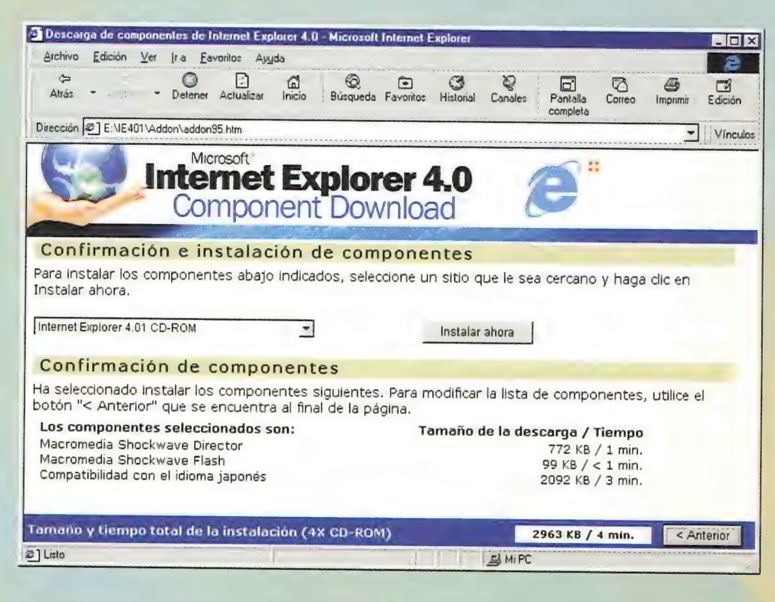

Descarga de componentes de Internet Explorer 4.0 - Microsoft Internet Explorer
Microsoft Internet Explorer 4.0 Component Download
Componentes multimedia
Microsoft NetShow
Microsoft Interactive Music Control con MS Synthesizer
Visor VRML 2.0 de Microsoft
DirectShow
Reproductor VDOLive
Microsoft Agent
Macromedia Shockwave Director
Macromedia Shockwave Flash
RealPlayer de Progressive Networks
Tamaño y tiempo total de la instalación (4X CD-ROM)
871 KB / 1 min.
Siguiente >

3

4


Descarga de componentes de Internet Explorer 4.0 - Microsoft Internet Explorer
Microsoft Internet Explorer 4.0 Component Download
Microsoft Wallet
Fuentes de web adicionales
Paquete de sonidos para Internet Explorer
Agenda de tareas
Compatibilidad con múltiples idiomas
Compatibilidad con el idioma japonés
Compatibilidad con el idioma coreano
Compatibilidad con cualquier idioma paneuropeo
Compatibilidad con el idioma chino (tradicional)
Compatibilidad con el idioma chino (simplificado)
Tamaño y tiempo total de la instalación (4X CD-ROM)
2963 KB / 4 min.
Siguiente >

5


Descarga de componentes de Internet Explorer 4.0 - Microsoft Internet Explorer
Microsoft Internet Explorer 4.0 Component Download
Confirmación e instalación de componentes
Para instalar los componentes abajo indicados, seleccione un sitio que le sea cercano y haga clic en Instalar ahora.
Internet Explorer 4.01 CD-ROM
Instalar ahora
Confirmación de componentes
Ha seleccionado instalar los componentes siguientes. Para modificar la lista de componentes, utilice el botón "< Anterior" que se encuentra al final de la página.
Los componentes seleccionados son:
Macromedia Shockwave Director
Macromedia Shockwave Flash
Compatibilidad con el idioma japonés
Tamaño de la descarga / Tiempo
772 KB / 1 min.
99 KB / < 1 min.
2092 KB / 3 min.
Tamaño y tiempo total de la instalación (4X CD-ROM)
2963 KB / 4 min.
< Anterior

Especial procesadores de Texto (I)

Este especial se compondrá de dos partes, debido a los muchos procesadores de texto que son merecedores de reseña. Unos son más completos que otros en lo que a vocabulario se refiere, otros son de más facil manejo... cada procesador tiene unas características que lo hace útil. También depende de la capacidad de cada usuario para familiarizarse con el programa.
Comentaremos los puntos más básicos de cada uno de ellos.

J-TEXT

Programa completo como procesador de texto, no como traductor. Su funcionamiento es simple: al entrar en el programa, tras pulsar el botón, "continue" de la pantalla de presentación, nos aparece un documento en blanco. Por defecto, el programa tiene el silabario hiragana como modo de escritura. Con tan sólo pulsar una letra, aparece el Japanese Front End Processor, ventana que te permite elegir la manera de entrar una palabra o frase en el texto. Para elegir el modo de entrada, esta ventana no tiene que tener nada escrito. Entonces pulsamos la flecha "hacia arriba" de las flechas de cursor, y en la parte derecha de esta ventana aparece el modo de entrada a elegir: hiragana (si escribimos una palabra y seguidamente pulsamos la barra espaciadora, ésta se convierte en el kanji que interpreta el programa para ese término), katakana, parts (aparece una ventana donde están los principales radicales de los kanji) y direct (escritura occidentalizada para incluir en el documento japonés). Después de escribir la palabra o frase que deseemos, pulsar la tecla "return" para confirmar su entrada en el documento.
Además el programa incorpora la opción Kanji Reader (el icono marcado con un Kanji), que funciona como diccionario.



Pantalla de presentación del programa.


Antes de entrar el texto tenemos dos opciones: escritura occidental o hiragana (escritura oriental).

FRONT END PROCESSOR

Japanese Front End Processor — Use the Up Arrow to select entry mode
Hiragana: わたあし

HIRAGANA

Japanese Front End Processor — Use the Up Arrow to select entry mode
Katakana: アメリカ

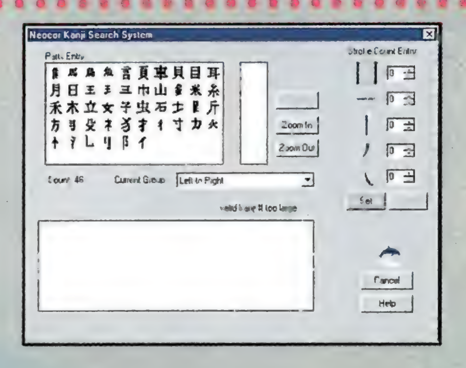
KATAKANA

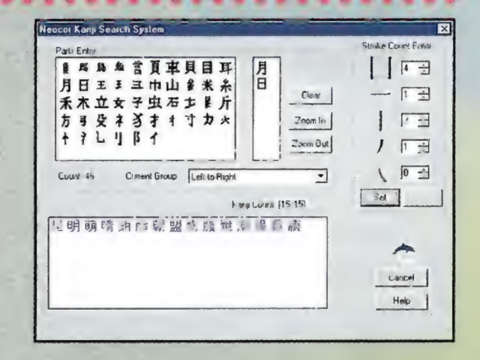
Japanese Front End Processor — Use the Up Arrow to select entry mode
Direct: america

DIRECT

PARTS

Se permite la búsqueda de kanji también combinándolos. Pulsar sobre el kanji que queramos de la tabla y aparecerá una marca en rojo. Pulsaar sobre el kanji que queramos combinar con el primero (en el que también aparecerá una marca roja al lado) y en el recuadro inferior de la ventana aparecen los kanji que contienen la combinación que hemos elegido.

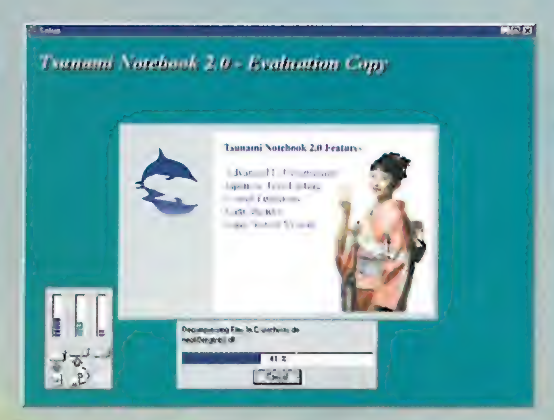


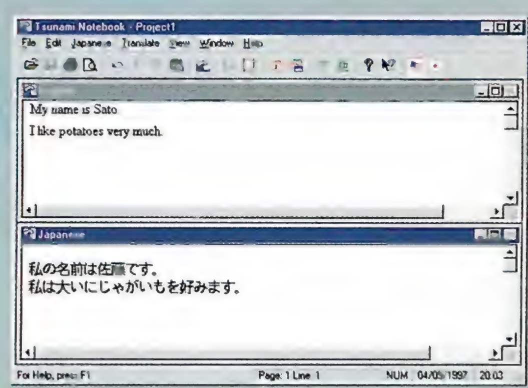


CONTENIDO DEL CD

TSUNAMI NOTEBOOK

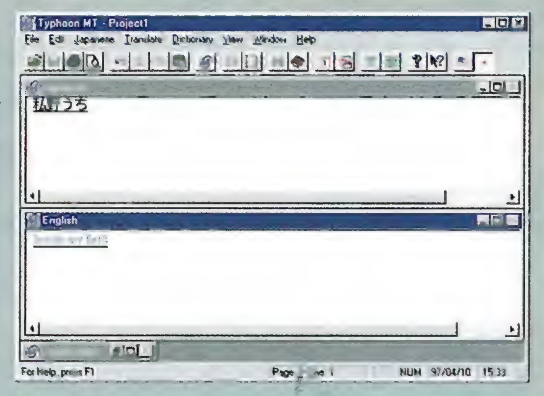
Demo con la que se pueden traducir textos del inglés al japonés con tan sólo apretar un botón.
Puedes traducir documentos enteros, e-mails...
Este procesador de texto no usa el Japanese Front End procesor, sino que permite la entrada directa de texto en las dos ventanas que se muestran en pantalla: English y Japanese.

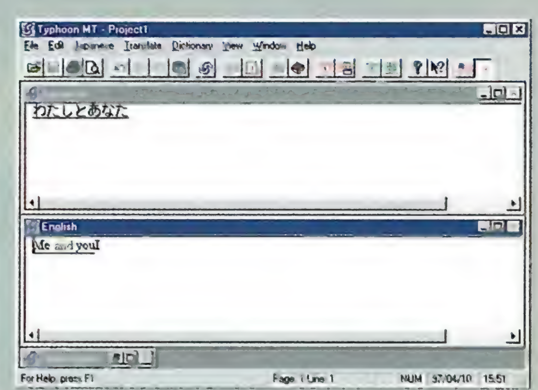




TYPHOON MT V. 6.0

También en formato Demo, traduce documentos o e-mail del japonés al inglés (inversamente al Tsunami). Este programa también usa el Japanese Front End procesor como modo de entrada de palabras.
Sus utilidades son parecidas a las del Typhoon: tabla hiragana y katakana, sonidos impuros sonidos largos).
Complementan estas utilidades básicas varios diccionarios electrónicos y la posibilidad de escribir y enviar e-mails desde el programa.





UTILIDADES

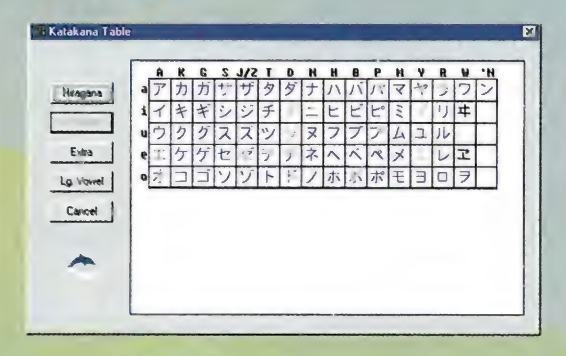


Tabla de Hiragana

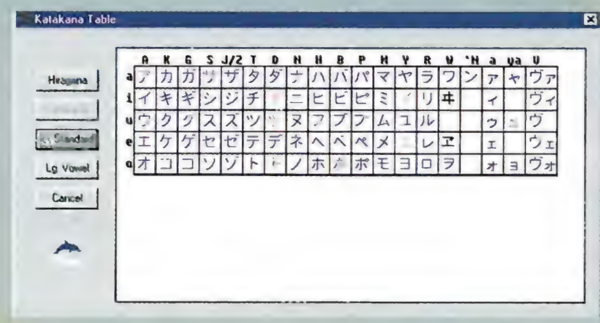
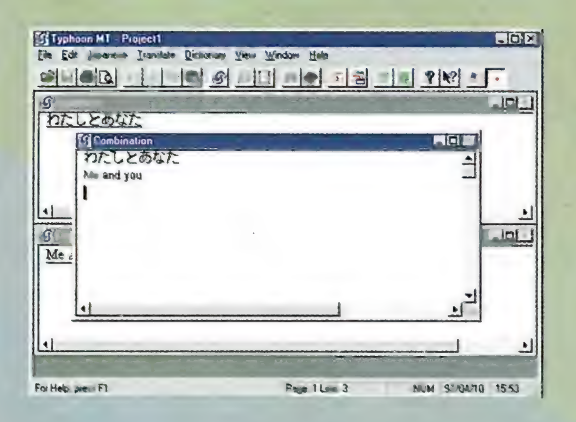
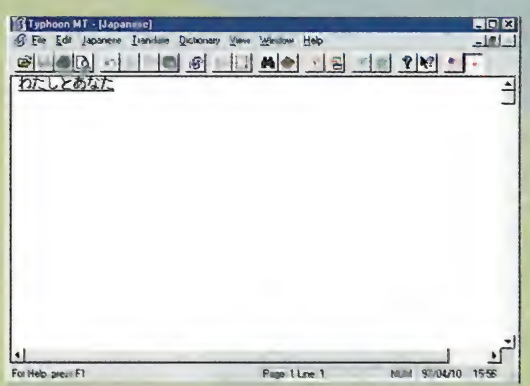


Tabla de Katakana

También incluye tablas con los Dokuon (sonidos impuros tales como las sílabas que empiezan por "b" o "p") y los diptongos.



La ventana "Combination" nos ofrece los dos idiomas, el original y su traducción



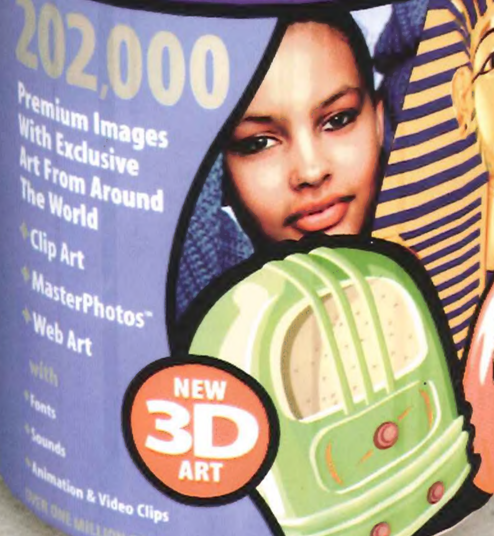
El Japanesse Text Edit (icono del recuadro rojo con una "j" en su interior) amplia la ventana Japanesse

MasterClips®
202.000

Todas las Imágenes que pueda necesitar

Sólo **12.850** IVA Incl.





Un producto de

IMSI

87,700 IMAGENES VECTORIALES — Todo tipo de Clip-Arts en formato .WFM editable.



47,000 IMAGENES CLASICAS — La Colección Dover en alta resolución (300 dpi.).



18,100 DISEÑOS PARA WEBS — Iconos, Botones, etc. para diseñar sus WEBS.





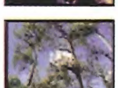
400 OBJETOS MASTERPHOTOS — Imágenes fotorealistas para sus mejores diseños.



50,300 FOTOGRAFIAS — Colección de Fotos en varios tamaños adecuados para cualquier aplicación.













Cree Textos en 3D o utilice los cientos de objetos fotorrealistas en 3D









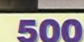

20 VIDEOS & CLIPS — Videos y Animaciones para sus proyectos Multimedia.





2,000 FONTS TRUETYPE — Las mejores fuentes, 300 escritas a mano.





500 SONIDOS — Incluye categorías como Animales, Beeps, etc.



OFICINAS CENTRALES:
ARES MULTIMEDIA
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornellá de Llobregat
Tel (93) 471 00 08

Lo encontrará en nuestros distribuidores

ACTION
TEL. (91) 364 02 34

MISCO
TEL. (91) 841 81 11

W-MEGA
TEL. (971) 29 66 55

FNAC
TEL. (91) 595 61 00
TEL. (96) 595 61 12
TEL. (93) 444 59 00

OFFICE 2000 SISTEMAS INFORMATICOS
TEL. (902) 19 41 94

DYNAMIC SUPPORT
TEL. (91) 519 63 67

PROMO-SOFT
TEL. (91) 350 50 50

WONDERTECH
TEL. (922) 24 26 03

AUDIOTRONICS
(902) 11 11 18

BARNADIGIT
TEL. (93) 454 71 48

Y EN LAS SUPERFICIES DE El Corte Inglés



CD - MANGA !



pulsa el botón y...

Incluimos ShockWave y soporte para idioma Japonés!



JUEGOS, PROGRAMAS, GALERÍAS DE IMÁGENES... Y MÁS, MUCHO MÁS !!









E-Manga.
Este mes...
Mister X y Phantom City

En Tócala otra vez, Sam....

OTAKU WEBS:
Explora las webs de Bronze, Captain Tsubasa, Ah! My Goddess...

En Art Gallery...
Los mejores cels!

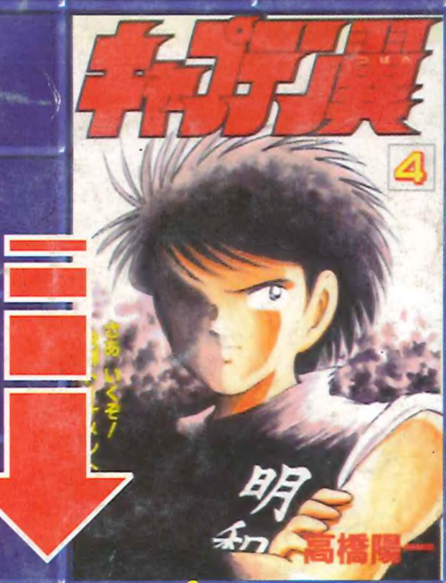




Rurôni Kenshin



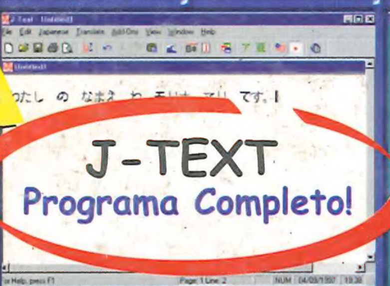
Dragon Ball GT

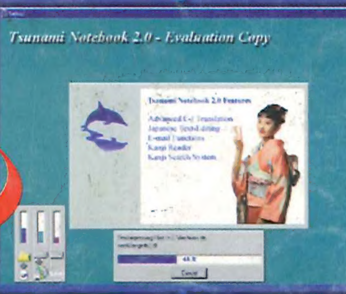


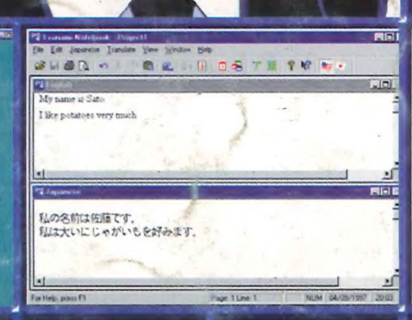
Marmalade Boy

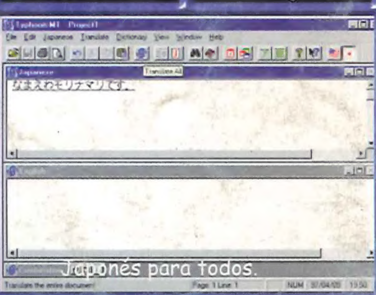
Japonés para todos

Especial procesadores de texto (1)









*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95



Utena
la fillette revolutionaire


Utena
la fillette revolutionaire
© Chiho Saito / Be Papas / Ed.Shogak